Tot.147

[焦点] NDS Lite 更轻更亮更时尚 · [特稿] 纵横游戏沙场的欧美战车

游戏机实用技术

TV GAME

本期赠品

新鬼武者 幻梦之晓海报/Gamehalo VCD/猪笼城寨别册

春季游戏大爆发！

23款 新作看过来！

光明之风/机动战士高达 宇宙世纪群英会/战国无双2
皇牌空战 零 贝尔肯战役/最终幻想 XII
圣剑传说DS 玛娜之子/风雨传说/剑舞者 千年之约定
真・三国无双 二度进化/真・三国无双4 帝国
洛克人ZX/异度传说 三章……

攻略透解

生化危机 死寂

新鬼武者 幻梦之晓

摩托浪漫旅

地狱犬的挽歌 最终幻想VII

鬼泣3 特别版

2006.3B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 06>

游戏光环 Gamehalo

收录19款新作游戏影像+新鬼武者 幻梦之晓 游戏点评

&3DM
www.plumbook.cn

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

www.e-gtco.com

新机地将以强大阵容参加第二届中国国际动漫节（杭州4月28日）和文博会动漫节（深圳5月18日）届时期待与你相会。

全国连锁动漫、模型、游戏机专门店

2月28日 火爆开业
新机地北京旗舰店

地址：海淀区中关村海龙大厦6楼

新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地动漫书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。游戏的时代，游戏的节奏，我主张个性的生活，我追寻自己的游戏感觉。因此“新机地”让你的时尚个性体验从此开始……

欢迎全国批发/零售！

支付宝、安付通支付货款。
安全、快捷、放心！

24小时给您最稳健、最可靠的网上潮流游戏、动漫精品商店

http://stores.ebay.com.cn/egtco

http://shop33335488.taobao.com

新机地机迷会

欢迎全国申请加盟

客户服务热线

深圳：0755-82252632
上海：0 2 1-51501390
北京：0 1 0 -51195187
手机：13802233900

官方网站：http://www.e-gtco.com
动漫网站：http://book.e-gtco.com
电子邮件：gtco@e-gtco.com
传　　真：0755-25198828

深圳航母店
深圳市新园路西华宫三楼207A1

铜锣湾（华强北、华侨城）直营店
深圳市华强北华侨城铜锣湾影音专买区

上海旗舰店
上海炫动乐百动漫城2层2F12

北京旗舰店
北京市海淀区中关村海龙大厦6楼Y605C

3DMGAME SMV
www.plumbook.cn

www.plumbook.cn

游戏机 TV GAME 实用技术

总第147期 TV GAME半月刊
2006年3月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

3B
COVER STAFF

封面用图:地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-
设计总监／封面设计:Jason

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTERS DESIGN:TETSUYA NOMURA

CONTENTS Part 1

游戏情报站

NDS将可上网、看电视 ---- 8
《潜龙谍影》、《寂静岭》新概念互动漫画 ---- 8
2006台北国际电玩展盛大开幕 ---- 9
《铁拳 暗之复苏》PSP版正式公布 ---- 10

新作短波

真·三国无双 二度进化 ---- 12
真·三国无双4 帝国 ---- 12
格斗之王 最强冲击2 ---- 13
触摸侦探 小泽里奈 ---- 13
蔷薇少女 决斗圆舞曲 ---- 13
Fate/stay night for PS2 ---- 14
洛克人ZX ---- 14
伊苏 战略版 ---- 14
任侠传 渡世人一代记 ---- 15
龙珠Z 真武道会 ---- 15
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 15

前线狙击

光明之风 ---- 18
机动战士高达 宇宙世纪群英会 ---- 20
.hack//G.U. Vol.1 再诞 ---- 22
分裂细胞：双重间谍 ---- 24
索尼克滑板 ---- 26
盟军敢死队 打击力量 ---- 27
战国无双2 ---- 28
皇牌空战 零 贝尔肯战役 ---- 30
最终幻想XII ---- 32
圣剑传说DS 玛娜之子 ---- 34
风雨传说 ---- 36
剑舞者 千年之约定 ---- 37

攻略透解

新鬼武者 幻梦之晓 ---- 51
鬼泣3 特别版 ---- 64
生化危机 死寂 ---- 68
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII- 73
摩托浪漫旅 ---- 78

研究中心

世界足球 胜利十一人 9 ---- 82

焦点

P.6
Nintendo DS Lite
更轻更亮更时尚

特稿

P.42

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
GBA ④ 1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边备注信息 13.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子俊
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑[illegible]
责任编辑：王[illegible] 杨晶
一编室主任：[illegible]
二编室主任：[illegible]
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：[illegible]
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市秦家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京全元鑫期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-96
出版日期：2006年3月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

触摸侦探 小泽里奈	13
风雨传说	36
洛克人ZX	14
生化危机 死寂	39 68
圣剑传说DS 玛娜之子	34
死神BLEACH DS 翱翔苍天的命运	39
伊苏 战略版	14
右脑达人 爽解！找碴博物馆	50

NGC

超级马里奥射手	50
分裂细胞：双重间谍	24
索尼克滑板	26

PS2

.hack//G.U. Vol.1 再诞	22
24：游戏版	40
Duel Savior Destiny	50
Fate/stay night for PS2（暂名）	14
POP'N MUSIC 11	50
地狱犬的挽歌 -最终幻想Ⅶ-	39 73
分裂细胞：双重间谍	24
格斗之王 最强冲击2	13
怪物猎人2 dos	38
光明之风	18
鬼泣3 特别版	38 64
皇牌空战 零 贝尔肯战役	30
机动战士高达 宇宙世纪群英会	20
盟军敢死队 打击力量	27
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	40
摩托浪漫旅	38 78
蔷薇法则	40
蔷薇少女 决斗圆舞曲	13
任侠传 渡世人一代记	15
尸人2	39
侍魂 天下一剑客传	40 50
世界足球 胜利十一人 9	82
索尼克滑板	26
新鬼武者 幻梦之晓	39 51
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	15
战国无双2	28
真·三国无双4 帝国	12
最终幻想XII	32

PSP

DJ MAX PORTABLE	38
剑舞者 千年之约定	37
街头霸王 ZERO3 再度升级	50
龙珠Z 真武道会	15
英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	40
真·三国无双 二度进化	12

X360

分裂细胞：双重间谍	24
真·三国无双4 Special	50

Xbox

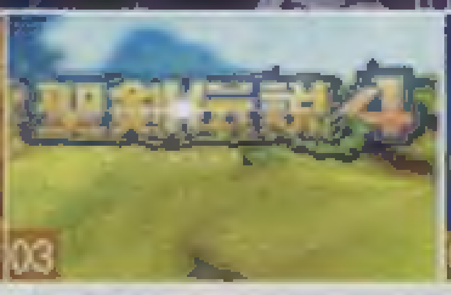
分裂细胞：双重间谍	24
盟军敢死队 打击力量	27
索尼克滑板	26

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！



01	新作短波+24	08：23
02	女神侧身像 蕾娜斯+梦幻之星 宇宙	07：01
03	圣剑传说4+圣剑传说DS 玛娜之子	04：50
04	分裂细胞 双重间谍+快打旋风 适者生存	04：10
05	绝体绝命都市2+摔角玫瑰XX	05：37
06	幻想水浒传V+王牌机师A.C.E.异世纪传说2	09：41
07	FIFA街头足球2+红侠乔伊 乱斗嘉年华	02：05
08	游戏点评：新鬼武者 幻梦之晓	07：13
09	电影前线	02：36
10	游戏动漫园	11：15
11	ENDING SONG	01：38

游戏立方

多边共享区	102	邪魔院	107
NDS的直读，FLASHME	105	幻之炼金坊	108
问题小卖部	106	模型地带	109

每期固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际战绩	16	自由谈	让玩家在此畅所欲言	88
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	38	游戏动漫园	游戏与动漫的互动	92
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	50	读编往来	读者与编辑的轻松交流	95
游风艺苑	拿起画笔，描绘你自己的游戏	83	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
电子竞技场	报道竞技游戏文化	84	互动信箱	[illegible]	101
映画馆	向游戏玩家推荐电影佳作	87	新作发售表	近期即将发售的游戏表	110

3DM-SMV
www.plumbook.cn

现已
全国上市
热卖中！

赠品

口袋光环 Vol.33

《圣剑传说DS》精美卡片

更多精彩内容 敬请关注

幸运大抽奖

时尚掌机等你拿

豪华版 PSP

新版 NDS Lite

背光版 小神游SP

iQue micro

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机，每辑都有大奖送出，别错过。

www.plumbook.cn

焦点

更轻 更亮 更时尚

Nintendo DS Lite

■1：1真实大小DSL开盖图

2006年1月26日，日本任天堂在官方网站上公布了NDS的改良型版本Nintendo DS Lite(本刊简称为“DSL”)，并宣布该机型将于2006年3月2日起在日本发售，建议零售价为16800日元(含消费税)。

NDS是从2004年12月2日开始在日本发售的。由于引入了双屏、触摸屏、麦克风输入、无线通信(本地通信及WI－FI通信)等众多独特的新机能，这台主机不仅吸引了传统的掌机用户群，更得到了女性用户以及中青年用户的支持。发售13个月之后，日本国内的累计销售数(小卖店实际卖出的数量)已经突破了500台，成为了日本电视游戏机中最快达成这一成绩的主机。在圣诞商战的末期日本全国甚至出现了NDS脱销的情况，网络上还出现了玩家自发组织的NDS销售信息交流帖。在NDS主机热卖的同时，NDS软件方面也大获丰收。以《锻炼大脑的成人DS训练》以及《来吧！动物之森》为首，该主机上至今已经拥有了7款销量过百万的作品。截至2006年2月15日，日本国内的实际销售台数已经突破了600万台，软件的总销量超过了1700万份。

▲测试中的DSL样机实体图。

1989年4月21日老GB发售，1996年7月21日超薄型的GBP发售，1998年10月21日发售的是增加了彩色显示的新型GBC。时隔两年半，2001年3月21日，全新的GBA发售；又过了近两年的2003年2月14日才发售了增加了前景光源的GBA SP。之后就是NDS和DSL。我们可以看出，任天堂公布新主机及其改良机型的速度越来越快。这当然和玩家对于主机性能的要求越来越高有关，而索尼的PSP更是任天堂不得不重视的一个强力对手。由于在日本地区大部分厂商的开发项目都已经从GBA过渡到了NDS上，所以GBA也将逐渐退出掌机市场。为了更好地对抗PSP，任天堂在此时推出NDS的改良版也是预料中的事。

DSL之所以只能被称为改良版，是因为该主机在主机的性能上与NDS相比并没有任何改进(当然也没有进行削减)。任天堂只针对主机的外形进行了重新设计，将主机进行了薄型轻量化处理，让其更加适合便携这一特性；而新增加的液晶显示屏4段辉度调节功能将使得NDS游戏的画面更加明亮。DSL名称中的“Lite(原意为清淡的)”一词就是基于“轻”与“亮”这两个新特点而来的。

■NDS与DSL对比图1

■NDS与DSL对比图2

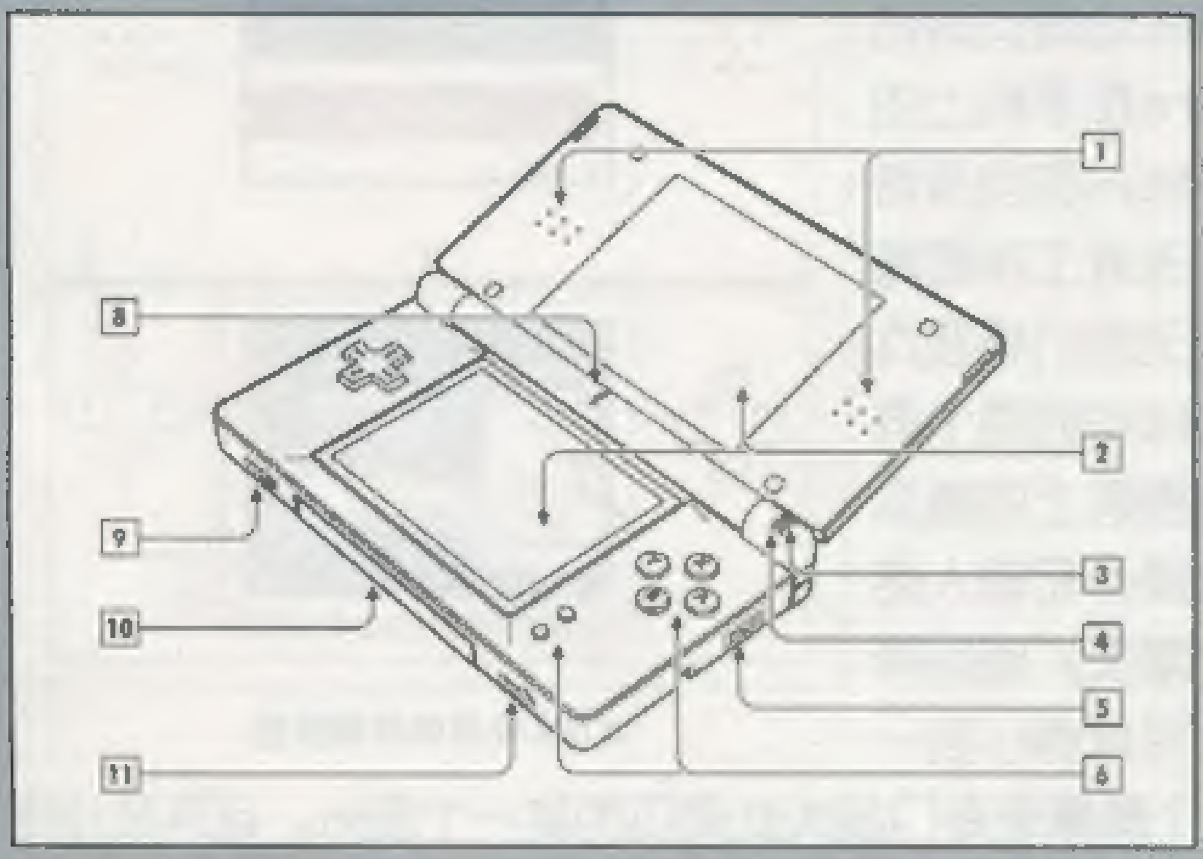
&3DM-SMV www.plumbook.cn

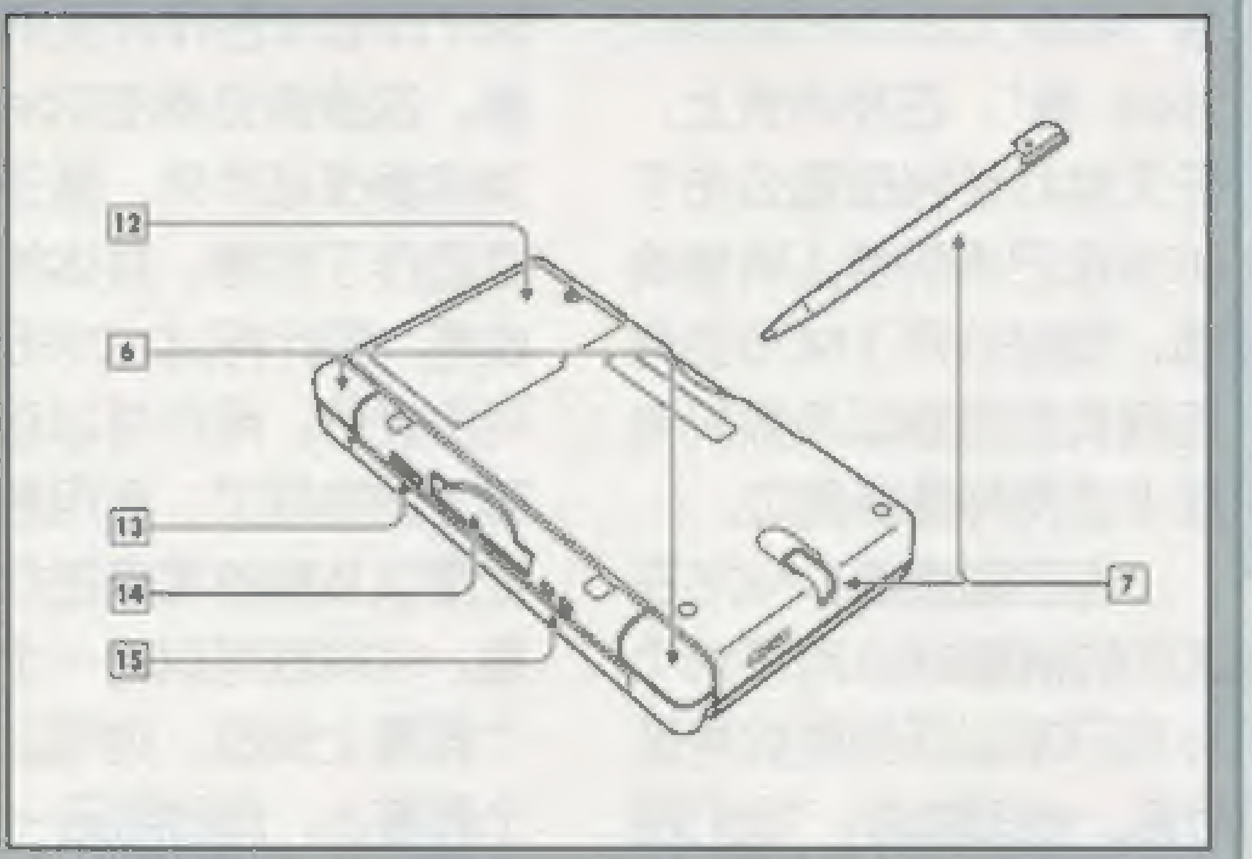
■1：1真实大小DSL合盖图

DSL 规格变更点

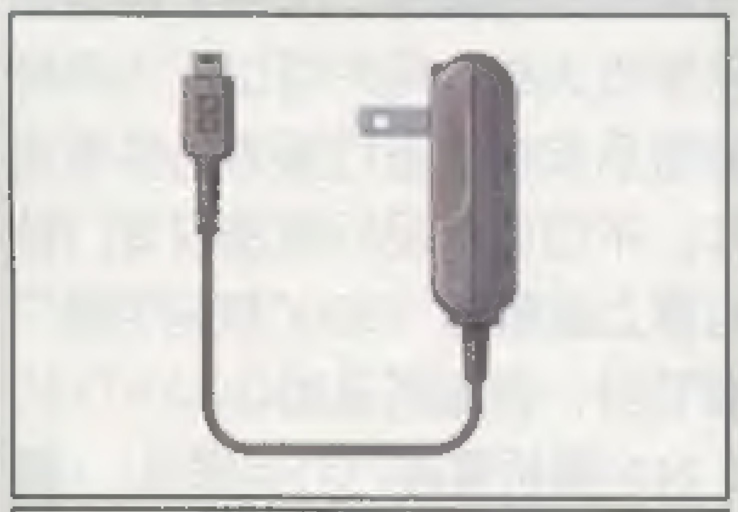
- DSL的尺寸是(横)133.0×(纵)73.9×(厚)21.5mm(折叠收纳时)，而NDS原型机的尺寸则是(横)148.7×(纵)84.7×(厚)28.9mm。
- DSL的重量为218g，而NDS原型机的重量为275g。
- DSL新增了能够调节液晶显示屏亮度的系统选项，玩家可以对液晶显示屏的亮度进行4段调节。根据亮度设定的不同，电量全满的DSL的使用时间会发生变化：设定为最低亮度时，DSL的使用时间为15至19小时；设定为最高亮度时，使用时间则会下降为5至8小时。
- SELECT键与START键的位置从A、B、X、Y这4键的上方更改到了下方。
- 内置麦克风的位置从主机底座部分的下半更改到了盖板与底座的连接处。
- 电源开关键的位置更改到了主机的右侧面，开关形式也从NDS的按压式开关变成了滑动开关。为了避免在游戏的过程中对电源开关进行误操作，玩家必须将DSL的滑动开关保持在上方位数秒钟才能关闭电源。
- 触控笔的收纳槽更改到了主机的右侧面，方向也变为了横向。
- DSL专用的触控笔规格与NDS有所不同，其长度增加了1cm，直径则增加了1mm。
- DSL的变压器采用了新的接口规格，所以无法与其他任天堂掌机的变压器进行互换。
- 由于GBA卡槽规格的变更，在插入GBA游戏卡带的时候，卡带会突出DSL本体约1cm。

DSL 主机结构说明





1 立体声扬声器
2 液晶显示屏
3 电源指示灯
4 充电指示灯
5 电源开关键
6 控制键
7 触控笔及收纳槽
8 内置麦克风
9 音量调节滑块
10 GBA卡槽及保护盖
11 耳机及外接麦克风接口
12 电池盖
13 扩展接口/充电器接口
14 NDS卡槽
15 挂机绳用连接头



包装内容

DSL主机1台
DSL专用变压器1个
DSL专用触控笔2支
DSL专用GBA卡槽保护盖1个
DSL用挂机绳1根
产品使用说明书及质保卡1份

主机所搭配的GBA卡槽保护盖是与主机本体颜色相同的。

图2，DSL触控笔收纳槽示意图
图5，DSL使用GBA卡带时的外观

图1 图2 图3
图4 图5

首发的 3 种颜色

3月2日，DSL首发时会推出3种颜色的版本。它们分别是：

水晶白 Crystal White
冰雪蓝 Ice Blue
釉彩青 Enamel Navy

水晶白

釉彩青

冰雪蓝

www.plumbook.cn

游戏情报站

- 新闻
- 新作短波
- 新闻评论

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

NDS将可上网、看电视，年内将于日本突破千万销量！

特报 任天堂召开“NDS Conference！2006.春”，公开NDS最新周边

2月15日，任天堂在东京召开了NDS的新闻发布会“NDS Conference！2006.春”，在发布会上，任天堂社长岩田聪公布了NDS在日本的惊人销售成绩，同时公开了NDS的专用网页浏览器以及数码电视卡这两种最新周边。

岩田聪表示，NDS在日本的累计销量已经于2月份突破600万台。达到这样的销量GBA用了20个月，PS2用了21个月。去年的圣诞商战期间，NDS在日本以压倒性优势胜出，游戏软件总销量从11月的900万套飙升至1700万套。岩田聪说：“我们的中期目标之一是NDS的累计销量可以在今年内达到1000万台。达到这个目标，GBA用了30个月，PS2用了32个月，都用了差不多两年半的时间。”此外，去年11月开通的Wi-Fi Connection服务也大获成功，全球已经有90万NDS玩家使用过此服务，连接总次数达到2200万次以上。任天堂已经在日本各地的800多家商店设置了Wi-Fi Station NDS网络接入点，预计春季之内将会达到1000家。

任天堂同时公布了NDS一些重要大作的销售数据：

《任天狗》	118万套（全球500万套）	《鸡蛋仔的小小小卖店》	100万套
		《马里奥赛车DS》	121万套
《来吧！动物之森》	217万套	《更能锻炼大脑的成人DS训练》	154万套
《锻炼大脑的成人DS训练》	180万套	《瓦里奥制造 摸摸乐》	98万套
《轻松头脑教室》	114万套	《超级马里奥64DS》	98万套

任天堂也将会进一步拓展NDS的各种功能。首先是与挪威的Opera Software合作开发的NDS网页浏览器。这款浏览器由Opera在手机上的浏览器改进而来，基于NDS的自身特点进行了完善。具体的改进工作即将收尾，预计将以3,800日元的价格在六月份发行。用户可以在NDS的两个屏幕上浏览网页，利用触摸屏上的模拟键盘以及触控笔来进行操作和输入信息。NDS既可以将一个网页扩展到两个屏幕上浏览，也可以将其缩小到一个屏幕上，同时用另一个屏幕来专门放大此网页的某一个部分。该系统还支持ATOK汉字手写输入系统。

▲NDS专用网页浏览器。

▲NDS电视卡的节目播放效果。

NDS数码电视卡“DS地上波数码广播接收卡”可以让NDS接收电视节目，现场公布了采用GBA卡带形式的样品，卡带上带有信号接收天线，用户可以在下屏幕的显示按钮上进行频道切换等操作。不过该产品只能接收专门针对掌上设备的“1SEG”数码电视广播节目，该服务采用QVGA(320×240)解析度进行节目播送。（■阳光育成计划成员 狸猫柚子 协力报道）

《MGS》、《寂静岭》新概念互动漫画

软件 Konami战略发布会公布新形态UMD影音作品

■《潜龙谍影BD》

在美国召开的商业战略发布会上，Konami数码娱乐公布了针对UMD格式的大批新型娱乐产品，让玩家用PSP感受全新的娱乐方式。

《寂静岭体验记》：《寂静岭体验记》(Silent Hill Experience)将于4月份与《寂静岭》的电影版同期推出，这款UMD作品包括所有4部《寂静岭》游戏以及电影版的内容，包括各作品的剧情、影像、电影导演访谈、预告片、剧照、截图等。此外，该作品中还有一部由系列剧本作者Scott Ciencin编写的互动漫画。该漫画的绘制者为Steve Perkins和Alex Shibao，共有6章，每章15分钟。这种漫画最大的特征就是在某些重要地方会有动画般的动态效果。

《潜龙谍影BD》：另外一部作品是之前已经公布，不过没有任何细节消息的《潜龙谍影BD》。这部UMD作品也是互动漫画，由曾经参与创作了《再生侠》和漫画版《潜龙谍影》的澳大利亚画师Ashley Wood制作，漫画的故事将由小岛秀夫亲自创作。该漫画也将具备动态效果，至于会以怎样的互动形式展开目前还不明确。

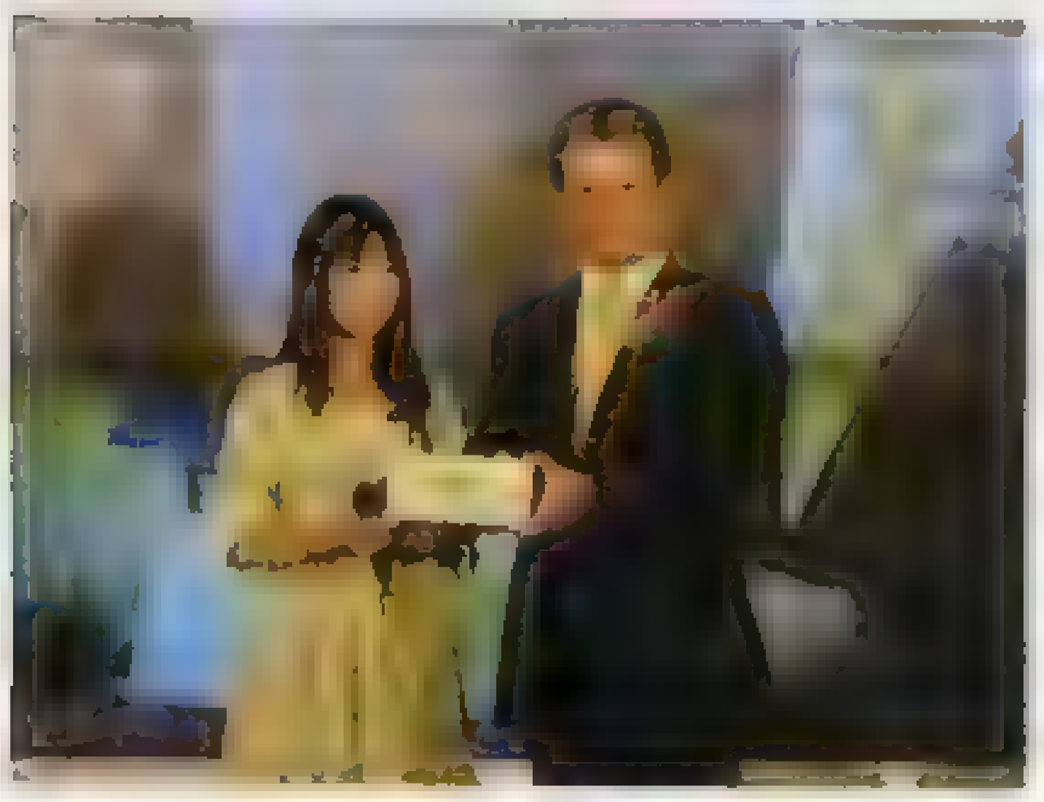
■《寂静岭体验记》

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

2006台北国际电玩展盛大开幕

特报 PS3首度登台，PSP网络影音点播服务公开

“2006 TGS台北国际电玩展”于2月16日～20日期间开展，SCEH在本届展会上共有80个摊位，展区面积为全场第二大。SCE Asia部长安田哲彦在开幕式中发表致词。安田表示，台湾地区仍然存在盗版，SCEH最大的竞争对手并非其他硬件商，而是盗版与水货等问题。SCEH将与有关部门紧密合作打击盗版。


▲安田哲彦(右)向特别来宾林依晨(左)赠送陶瓷白PSP。

与之前在香港举办的“亚洲游戏展”一样，SCEH在会场上设立了一个巨大的“PlayStation 3影院”，各宣传片的总长度为20分钟，不过基本都是已经在东京游戏展中公布过的作品。尽管如此，由于这次是PS3首次在台湾亮相，因此现场仍是有大批玩家排队等候入场。安田哲彦在回答记者提问时表示，为了尽量避免水货对行货的影响，SCEH将会努力争取台湾版PS3与美日同步上市。

PSP方面，安田哲彦表示目前在台湾地区已经推出了55款PSP游戏，其中有十余款都是中文化作品，平均每个月都有一款。港台两地的行货PSP销量约占全亚洲的10%。

SCEH在会场设置了80多台PS2和PSP试玩机，PS2游戏为16款，PSP游戏为19款，其中包括多款中文游戏。有30多名PS Show Girl陪伴玩家进行游戏试玩。现场还展出了台湾So-net与SCE共同构建的PSP无线网络增值服务“P. Walker”。通过特制的NUD(Network Utility Disc)光碟，利用PSP进行无线上网就可以接入专属服务网站“P. Walker”，下载游戏和电影预告片、音乐、动画、漫画等内容。

▲会场设置的“PlayStation 3影院”。

▲将于3月份在台湾开通的“P. Walker”可进行在线影音点播。

次世代究极画面，CryENGINE2震撼公开！

软件 德国Crytek再创奇迹，《孤岛惊魂》续作画面惊人

▲人物脸部达到了足以乱真的地步。

《孤岛惊魂》是Xbox上画面最出色的游戏之一，这一切都要感谢德国游戏开发商Crytek研制的强大游戏引擎CryENGINE。去年的E3展上，Crytek公布了CryENGINE2的初期影像DEMO，不过由于完成度不高，因此并没有引起过多关注。最近Crytek公布了针对CryENGINE2的第一款游戏《Crysis》，其惊人的画面表现引起了极大轰动。

CryENGINE2的HDR(高动态范围)光影技术将会应用到游戏中的所有物体，从遥远的悬崖到树上的叶子，所有物体表面都会有真实的光线反射。天空的云层以及天气效果全部都是即时生成，甚至会出现龙卷风这样高难度的图形特效。“柔化粒子”效果将会渲染出更为逼真的爆炸和烟雾效果。游戏中几乎所有的物体都可以破坏，从树木到建筑，各种物体被破坏的画面和物理效果都会非常真实。

《Crysis》讲述某未知物体撞上了太平洋的一个岛屿，朝鲜与美国等派兵前往调查，美朝之间的局势骤然紧张。玩家扮演被派入岛上调查的特种部队士兵，最后将会发现威胁到全人类的巨大危机。

▲这样的森林场景应该可算是目前公开的所有游戏中最真实的。

▲《Crysis》的概念设计图。

▲坦克在森林中开过，树木被一棵棵撞倒。

X360次世代鉴赏会将于上海召开

事件 “360度的高清体验”邀您体验次世代魅力

在Pchome电脑之家发起下，由本刊和著名电视游戏网站leveup.cn、EGchina电玩中国的支持，以及新浪游戏、九城电玩、TGFC、S1 Stage、XboxChina、21CN游戏等知名游戏网站的一致配合下，一场名为“360度的高清体验”的次世代娱乐平台鉴赏会将于2006年2月25日在上海市虹桥路333号慧谷科技中心1楼多功能厅火热登场。

早在X360发售之前，微软就在向各方宣传“HD时代”理念，更有传媒认为X360主机将不能在传统电视上显示，而只能在HDTV上显示。到底X360和HDTV结合后能达到什么效果呢？组织方将邀请上海育碧公司的技术开发人员为与会玩家做全方位的讲解，更有神秘嘉宾对PS3和X360的开发环境做综合性评述。届时将有数台夏新37寸HDTV和1台价值3万元的BenQ 7700 DLP家用投影机，为您当场演示多款X360游戏。你不仅有机会欣赏到1080P高清电视和X360的超级组合所带来的震撼效果，还有机会听到游戏公司开发人员对开发环境、1080P等概念的全面介绍，更有超人气格斗游戏《生或死4》现场擂台赛！

活动信息：

时间：2006年2月25日(星期六) 13:00-17:00
地点：上海市虹桥路333号慧谷科技中心1楼多功能厅
报名方式：免费网上报名以及电话报名
活动网址：http://game.pchome.net/event/xb360/main.php
联系方式：021-29917715　021-51283366-3106
联系人：CC　繁星

《铁拳 暗之复苏》PSP版正式公布

软件 《铁拳》复苏！PSP最强格斗大作今夏登场

▲本作的画面品质十分惊人。

Namco日前宣布将于今年夏季在日本推出PSP版《铁拳：暗之复苏》。本作以街机版《铁拳5：暗之复苏》为基础，总共有35名角色可以选择，并且PSP版也将会有一些新增要素。

PSP版《铁拳：暗之复苏》将会有Time Attack模式、训练模式，而最值得关注的就是新增的迷你游戏模式。本作将会根据掌机的特征加入短小精干的迷你游戏，不过具体情况还没有公开。另外本作也将会在街机版开场动画的基础上增加新的动画。游戏中也将会有更多的道具，可以创造出更具个性的人物形象。通过PSP的Wi-Fi功能，玩家可以与伙伴进行无线对战。

《铁拳 暗之复苏》的新增舞台

■Playroom
■Wolve's Den
■Industrial Complex
■Ominous Mist

第七任劳拉代言人闪亮登场！

特报 Eidos全力打造史上最逼真"劳拉模特"

今年4月11日，庆祝系列十周年的《古墓丽影：传奇》将会掀起新一轮的"劳拉风暴"。为了搭配该作中劳拉的全新形象，Eidos日前宣布将会打造第七任"劳拉模特"！

这位幸运的女孩叫做Karima Adebibe，现年20岁。Adebibe自称"假小子"，颇具男子气的个性或许是Eidos看中她的原因。Adebibe原本是英国时装品牌"Top Shop"的销售助理，如今她将飞上枝头变凤凰，接替安吉丽娜·朱莉，成为新一代"劳拉模特"。"这对我来说是个来之不易的机会，我将全力把握。"Adebibe说。

《古墓丽影》是Adebibe玩过的最早的游戏之一，与劳拉一样，Adebibe也很喜欢旅行、冒险和体育。Eidos表示，Adebibe的形象与劳拉非常神似，将会是"史上最重要的劳拉·克劳馥"。为了让Adebibe与劳拉形神兼备，Eidos将会安排她参加一系列训练项目，例如英国空军特别部队(SAS)的生存课程、在东欧训练如何开枪、碰撞课程、考古学、行为礼仪等。

Tecmo首款革命游戏为高尔夫网游

特报 《怪物农场Online》、革命版《魔法飞球》公布

■《怪物农场Online》

■PC版《魔法飞球》

2月15日，Tecmo在东京召开了"新事业合作发表会"，在会上公开了两款新作品，分别是将会在PC上推出的《怪物农场Online》与"革命"版高尔夫网游《魔法飞球(Pangya)》。

Tecmo从去年开始宣布进军网络游戏产业，今年将会有首款作品《BASTARD!! Online》投入运营。为了进一步拓展网络游戏业务，Tecmo与知名网络游戏运营商Gamepot合作，将由Gamepot运营《怪物农场Online》，而该作的开发则是人气高尔夫网络游戏《魔法飞球》的开发商Ntreev负责。《怪物农场Online》的目标是构筑一个让玩家互相交流的网络育成社区，将会采用免费运营的方式，通过销售道具收费。本作预计将于年底投入运营。

令人意外的是Tecmo和Ntreev合作开发的《魔法飞球Revolution》，本作的目标是成为"革命"的首发游戏之一。虽然目前并没有公布该作的详细情报，不过我们完全可以推测玩家可以通过挥动"革命"的控制器来做出挥杆动作。至于移植到"革命"后是否仍是网络游戏，目前也尚未明确。

新闻短波

《死魂曲2》中文版

SCEH宣布将于3月9日推出中文版《死魂曲2》，并公布了中文版的游戏截图。前作是PS2首款全程中文配音的游戏，不过本作将只会进行文字的中文化，配音仍是日文。

NDS英国破百万

英国任天堂宣布，NDS在英国的销量已经突破100万台，在欧洲的总销量超过350万台。NDS在英国最畅销的游戏是《任天狗》(160万套)，《马里奥赛车DS》的销量为80多万套。

蓝光影碟价格

索尼电影宣布，蓝光规格的影碟标准售价为17.95美元，新上映的蓝光电影售价为23.45美元，比通常DVD高15%。此外，索尼方面表示将会进行DVD-UMD捆绑销售策略，从3月28日开始推出《生化危机》、《卧虎藏龙》、《终结者》等UMD和DVD的捆绑套装，其售价为28.95美元。UMD捆绑销售的方式也将会拓展到蓝光影碟。

PSP的"任天狗"

日本Yuke's公司宣布将会在PSP上推出一款叫做《乐天狗》(The Dog：Happy Life)的宠物模拟育成游戏，本作将于4月27日发售，售价为2940日元。在游戏中玩家可以为狗狗选购各种衣服和小饰物，还可以为可爱的狗狗拍照。

PSP收发电子邮件

据美国《PSM》杂志报道，SCE将会在下一次的PSP系统软件更新中添加电子邮件的收发功能，并且将会推出PSP的GPS全球定位系统。通过PSP的GPS系统以及存储在UMD中的地图资料，用户就可以知道自己在地图中的所处位置。

PS3双版本？

美国知名游戏零售商EB Games的内部人士透露，EB Games即将接受PS3预订，而PS3将会有豪华版和普通版两种。普通版售价399美元，不过只能运行蓝光游戏而不能播放蓝光电影。功能完善的豪华版售价599美元。索尼并未就此做出评论。

PS3首批出货百万？

Pacific Crest Securities的分析家最近发表的预测报告认为，PS3将于11月在北美发售，首批出货量将达100万台。先锋副总裁Andy Parson在接受《Digital Bits》采访时表示，他听到的消息是PS3的年内出货量为400～700万台。

E3限制ShowGirl

E3主办单位ESA日前透露，今年将会对E3展的ShowGirl进行更为严格的管制。之前虽然已经有在服装方面的规定，不过并没有强制执行。而今年如果参展单位邀请的ShowGirl衣着过于暴露，将会被处以5000美元的罚款。ESA限制ShowGirl的主要原因是《GTA》的"热咖啡"事件导致有关部门加强了游戏业的色情管制。

Gizmondo破产

英国掌机公司Gizmondo于1月20日正式停止业务运营，目前已经向最高法院提出破产申请。

SCEA收购Zipper

SCEA日前宣布已经正式收购长期合作的游戏开发商Zipper Interactive。该公司的《海豹突击队》系列是美国最流行的PS2网络动作射击游戏。

索尼11年来首次盈利

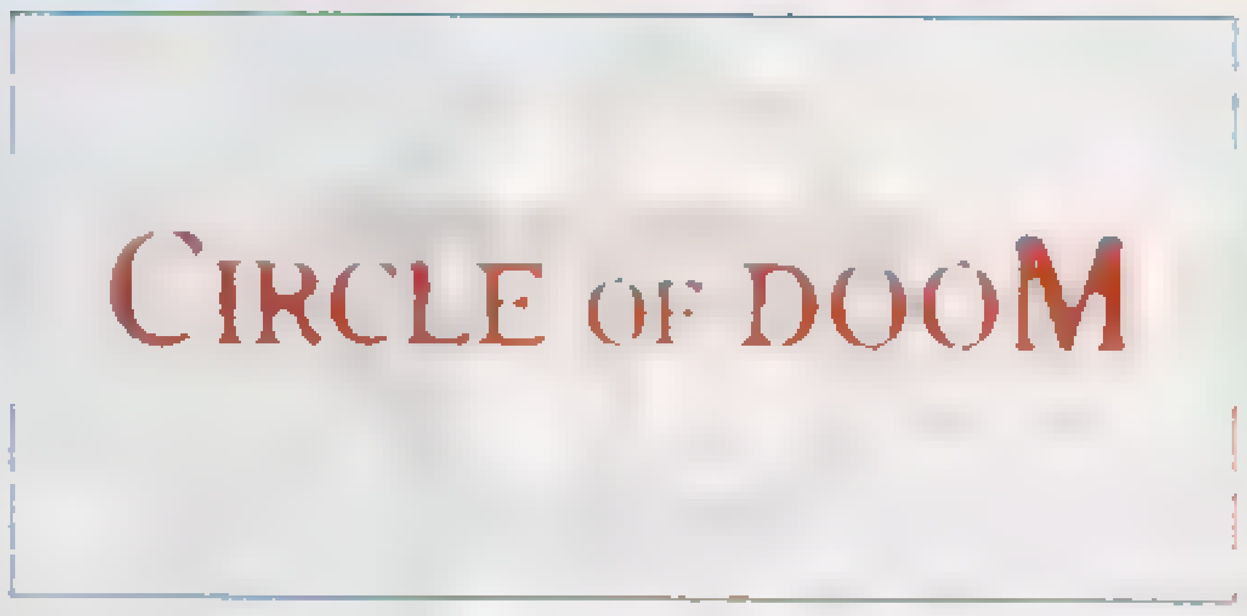
事件 索尼将实现700亿日元纯利润

2月初，索尼宣布本财年将会实现11年来的首次财年盈利。截至12月31日的第三财季，索尼的净收入达到了1689亿日元，比分析家预计的630亿日元高出1000多亿日元。目前索尼已经将全年利润预计从亏损100亿日元上调到盈利700亿日元。受此利好消息刺激，索尼在法兰克福的股价狂涨7.4%，在东京的股价涨幅达5.8%。在过去的三个多月时间里，索尼的股价已经飙升了38%！

索尼表示，本财季的出色业绩主要归功于Bravia系列电视以及VAIO系列笔记本。Bravia液晶电视在去年圣诞商战期间在美国占领了30%的市场份额，成为美国最畅销的电视品牌。索尼已经将液晶电视全年出货目标从250万台上调到280万台。游戏业务也是索尼实现盈利的重要原因。该季度SCE运营利润提高了52%，达到678亿日元，销售收入提高48%，达到了4192亿日元。其主要原因是PSP的软硬件销售均呈现可喜增长态势。该季度索尼惟一亏损的部门是索尼电影，由于《佐罗传奇》和《迷走星球》票房不尽人意，该部门出现了4亿日元的亏损。

X360《炽焰帝国：末日之环》公布

软件 韩国最强战略动作游戏次世代再谱新章



继PC上的《炽焰帝国》、Xbox上的《十字军东征》和《英雄》之后，韩国Bluside公司日前宣布将于X360上推出“《炽焰帝国》系列”第四部作品《炽焰帝国：末日之环》(Kingdom Under Fire：Circle of Doom)，并初步公开了本作的游戏内容。

《炽焰帝国：末日之环》将会是一款A·RPG，故事发生在《炽焰帝国：英雄》之后，玩家可以操作的角色有11名，包括之前系列的角色以及新增角色。本作最大的特点就是广阔的冒险舞台将会是随机生成的，提供了无穷的冒险可能性。而利用X360强大的机能与Blueside在大型战争场面上的丰富经验，本作将会出现同屏数千怪物的壮观战争。本作也将会对应Xbox LIVE，可以进行4人组队游戏。单人模式培养的角色也可以在线上游戏中使用，还可以与其他玩家交换自制的武器和道具。

流言板

PS HUB 9月开通？

国外媒体《次世代》报道，索尼正在准备类似Xbox LIVE的全方位网络游戏服务“PlayStation HUB”。这项服务除了有游戏相关内容的下载外，还将提供电影、音乐等供用户下载。《次世代》称他们获得了内部人士的消息，预计PS HUB可能将于9月16日在日本开通，美国的开通时间为9月21日。这项网络服务采取注册会员制，不仅可以为PS3服务，同时也将会向PSP提供服务。据称，PS HUB原本是为PS2准备的，不过由于技术问题没能实现，因此转移为PS3的网络服务。目前索尼并未就此做出评论，若是消息属实，那就意味着PS3将于9月之前发售。

可信度 ★★☆☆☆

U2主唱收购Take-Two？

《纽约时报》的报道称，Elevation Partners公司目前正考虑以10亿美元收购Take-Two。Elevation公司的主要股东包括前EA总裁John Riccitiello、U2乐队主唱BONO等，之前该公司曾打算收购英国的Eidos，不过后来被SCI捷足先登。后来Elevation又以3亿美元收购了BioWare和Pandemic，将其合并为一家公司。

对于Elevation收购Take-Two的传闻，美银证券分析家认为，这笔收购案不大可能实现。因为Take-Two价格太高，并且过于依赖一款游戏，因此并不是一个合适的收购对象。

可信度 ★★☆☆☆

思科收购任天堂？

最近一段时间，IT业内流传着顶尖网络设备供应商思科（Cisco System）将会大规模进军游戏业的消息。News.com的作者Marguerite Reardon在一篇报道中推测思科可能将会巨资收购任天堂，理由是游戏已经成为宽带网络的重要用途，而微软已经通过X360进行这一方面的努力。

不过任天堂这样的大型企业即使是对思科而言也将是极为昂贵的，并且以任天堂的一贯作风不大可能会接受其他公司的收购。有趣的是，就在这一消息传出后不久，2月14日，美国方面的消息显示思科已经收购了中国最大的网络游戏运营商盛大互动娱乐公司9.7%的股份，价值约为1.04亿美元。看来思科对中国的游戏市场更感兴趣。

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

EA裁员 350 人

EA宣布截至去年12月底的第三财季销售额大幅降低了11%，从2004年同期的14.3亿美元减少到12.7亿美元，净利润从3.75亿美元降低到2.59亿美元。虽然利润降低的主要原因之一是去年12月EA以6.8亿美元收购手机游戏公司Jamdat，不过EA仍然决定缩减开支，于近期内裁员5%，大约为325～350人。目前EA总部、EA Canada等多个部门已经开始进行裁员行动。

虽然业绩有所下滑，EA在去年圣诞商季仍然有10款百万大作，《NBA Live 06》、《SSX on Tour》、《泰格·伍兹PGA巡回赛06》、《007：来自俄罗斯的爱情》和《战地2：现代战争》销量都超过了100万套，《极品飞车 头号通缉》、《FIFA06》、《哈利·波特与火焰杯》、《模拟人生2》和《麦登NFL06》销量超过200万套，其中《极品飞车 头号通缉》目前全球总销量已经超过700万套，《麦登NFL06》销量将近550万套。目前EA在北美的市场占有率为22%、在欧洲占有率为23%。

《DQ8》出货 400万

Square Enix宣布，2005年11月15日在北美发售的美版《勇者斗恶龙VIII》到2005年底出货量达到了43万套，至此《勇者斗恶龙VIII》的总出货量终于突破了400万套。《勇者斗恶龙VIII》欧版将于4月发售，本作将是首款由Square Enix在欧洲独力发行的游戏。

《WE》一年卖出 600万

Konami宣布“《胜利十一人》系列”2005年出货量突破了600万套，其中欧洲为440万套，日本为150万套，刷新了2004年580万套的记录。目前《职业进化足球》在欧洲已经呈现出压倒《FIFA》的趋势。

《生化》出货 3000万

Capcom宣布，截至2006年1月31日，PS2与NGC版《生化危机4》全球总出货量已经突破300万套。至此，在《生化危机》诞生十周年之际，系列总出货量已经突破了3000万套。Capcom同时宣布，PSP版《怪物猎人P》出货量已经突破50万套。

PSP 真·三国无双 二度进化 ACT

真·三国无双 2nd Evolution Koei 日版 预定2006年3月23日

这才是真正适合PSP的《真·三国无双》！

[文：纱迦]

虽然《激·战国无双》销量平平，但这丝毫没有动摇光荣力挺PSP的决心，下个月我们就可以玩到这款新作了！本作以PS2版《真·三国无双4》为蓝本，PS2版的48名角色都可以使用，同样也会有进化攻击、无双觉醒等4代新增的动作要素。而和前作(即随PSP首发的《真·三国无双》)比起来，本作的进化非常明显！

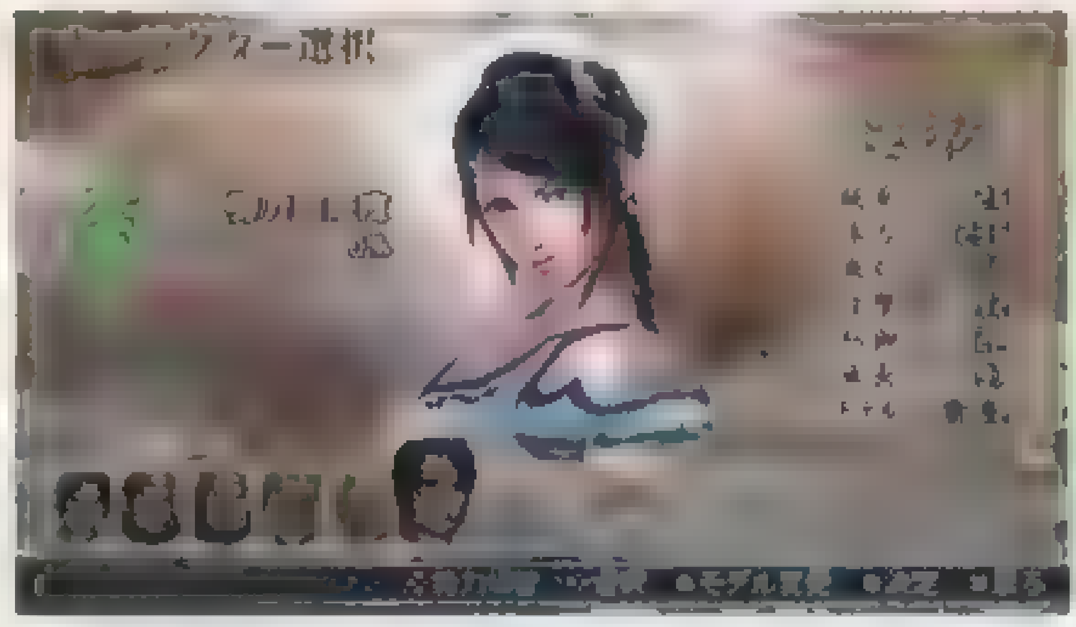
分支系统 在无双模式中将加入大量分支。在有分支的关卡中，会出现多个胜利条件。玩家达成的胜利条件不同，进入的分支也会不一样。由于有着大量分支，所以本作的关卡数量大幅提升，数量是前作的一倍以上！

副将系统 本作的副将总数将达到300名以上，同时依然会有满足特定条件才能入手的稀有副将。在前作中副将是在过关后随机加入的，另外也能在幕舍中交换获得。而本作追加了捕获系统，利用此系统可以将敌将变为副将！

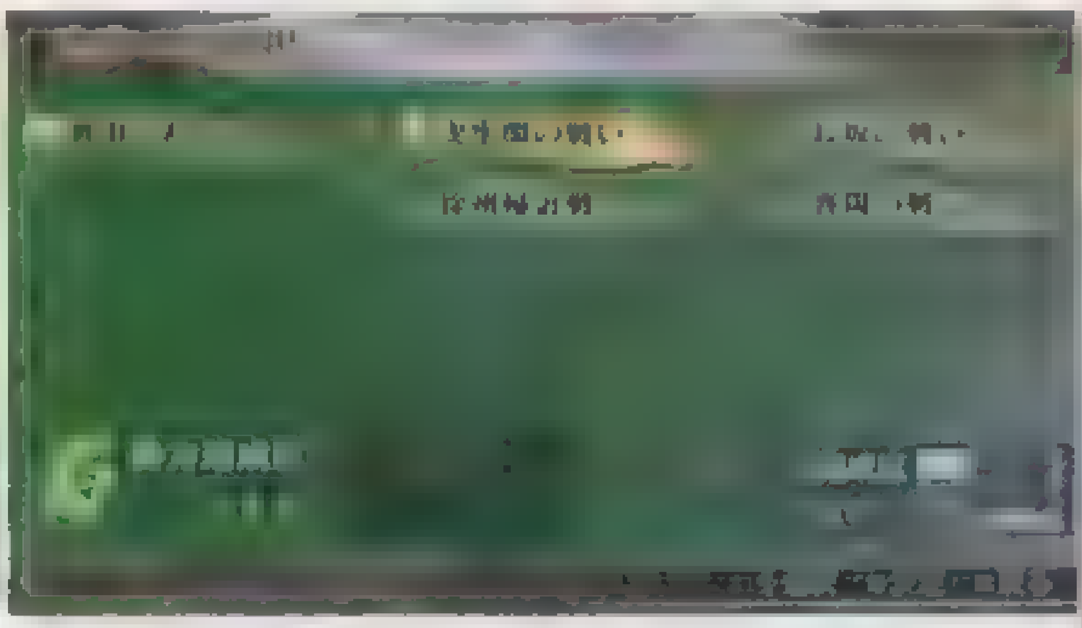
4人联机 不能双打是前作的最大遗憾。本作顺应民心加入了多人联机模式，现在不光是双打，就连4打都可以实现！联机游戏无需担心分屏所造成的视野变小问题，这可是连PS2玩家也享受不到的待遇啊！

厩舍模式 马是“《真·三国无双》系列”必不可少的要素。在这个系列新增的模式中，玩家可以任意打扮自己的爱马。除了可以改变爱马各部位的颜色和部件，还可以装备一些特殊效果的道具来提升爱马的能力。

武器系统 本作的武器系统采用了系列最标准的随机获得式。在战场上打败敌将、或是在宝物库中都有可能获得武器，武器的性能也是完全随机的。虽然光荣没有说明是否会有最强武器，但答案显然是“有”。



▲选人画面的肖像与PS2版的《真·三国无双4》不同。



▲有剧本完成度设定。100%的话会有奖励吗？

▲画面最上方的绿色槽是无双觉醒槽，它会随时间经过而增加。

多机种 PS2/X360 真·三国无双4 帝国 ACT

真·三国无双4 Empires Koei 日版 预定2006年3月23日

策略动作游戏的完成形态！

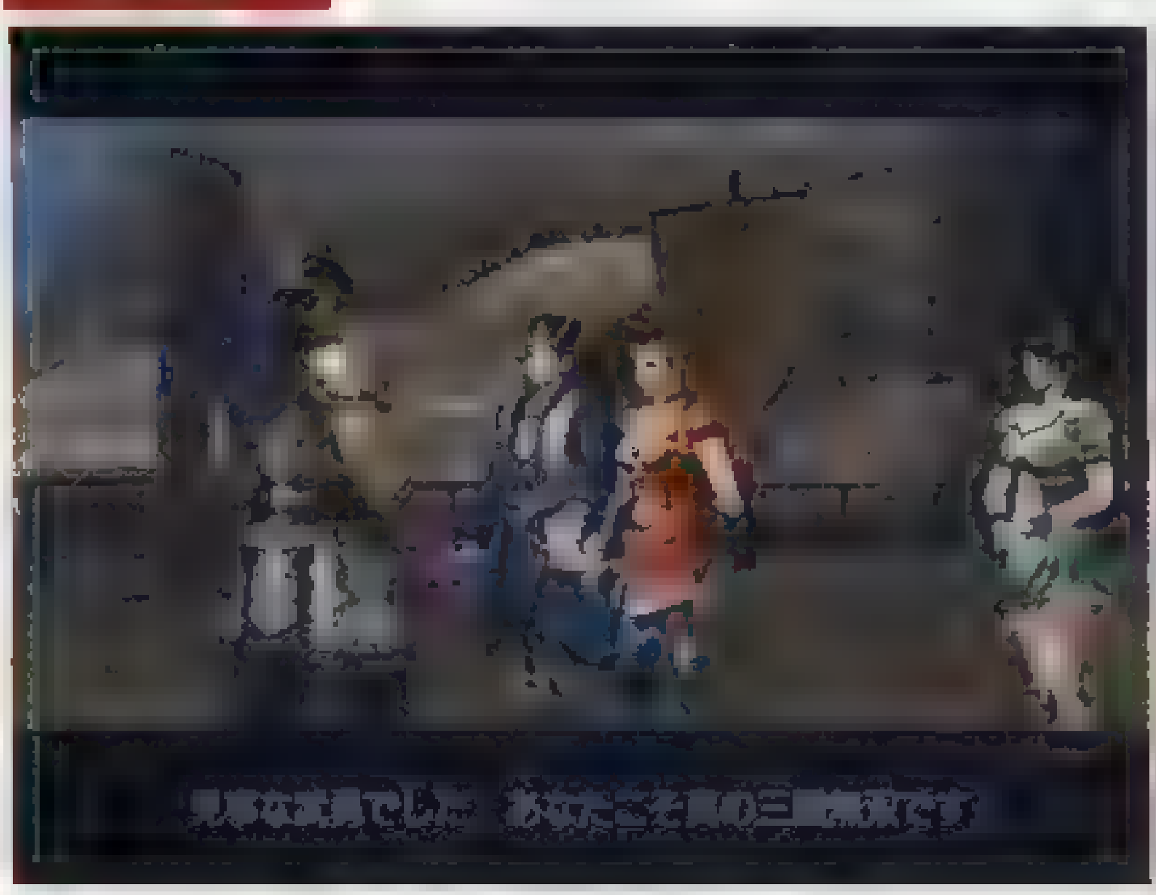
《真·三国无双4 帝国》是一款以《真·三国无双4》为蓝本而改编的策略动作游戏。游戏巧妙地将光荣最擅长的历史SLG和无双ACT两大类型融合起来，虽然不能和正统作品相比，但绝对是一款不容错过的优秀作品。针对前作(即《真·三国无双3 帝国》)内政环节较为薄弱的缺憾，本作在内政环节上有着很大进步。值得一提的是本作的PS2版和X360版将会同时发售。有去年推出的X360版《真·三国无双4 Special》作为榜样，相信X360版《真·三国无双4 帝国》的画面素质将远超PS2版！

政策卡 政策卡是本作新增的设定。在前作中，玩家只能执行部下的提案，随机性相当大。而在本作中，除了可以执行部下的提案之外，还可以使用政策卡来执行自己想要的方针。本作的争霸模式中隐藏了大量事件，某些政策卡必须在事件发生后才能取得，收集要素十分明显。政策卡可以分为8大类，分别是：军资调达、武装开发、武将人事、权谋术数、征兵防备、战场工作、部队补强和战场计略。

战场策 在8大类政策卡中，战场工作、部队补强和战场计略这3类政策卡可以在战场上使用。游戏中玩家最多可以储备5张政策卡，其中有两张可以带到战场上使用。使用政策卡时只需进入情报画面，然后选择“战场策”就可以发动了。战场策的作用很多，有雇佣特殊兵种的，有令敌人能力下降的，有令我方能力上升的，甚至还有令全战场据点变为中立据点的幻之战场策，不过入手难度自然不低。

全体指示 在战斗中可以对我方武将下达指示，指示有攻击、集结、防御、委任4种，分别对应十字键的4个方向。只要在战场上按十字键，就可以很方便地对全体武将下达指示。如果想对某位武将单独下达指示的话，不能用这个方法。但只需打开情报画面选择该武将，就可以单独下达命令了。有了这个设定，就可以相当方便的令我方做出各种各样的行动，战略性将大大加强！ [文：纱迦]

▲活用战场命令会更加有趣。



▲看来自创武将系统依然健在。

▲新增的争霸模式双打设定。

▲不想控制我方武将时可以下达委任。

PS2 格斗之王 最强冲击 2 FTG

MAXIMUM IMPACT2 Snkplaymore 日版 | 预定2006年4月27日

家用机独占的KOF最新作！

尽管《格斗之王　最强冲击》的素质平平，但凭借众多明星持久不衰的人气，《KOF》的3D化算是取得了一个不差的开头。2代的游戏制作人是著名画师FALCOON，这也是他成为游戏制作人后的第一部作品。大概由于FALCOON是画师出身，本作在角色刻画方面下了不少功夫，两位全新的女性角色露易斯·美雅铃(LUISE MEYRINK)和流星(NAGASE)都非常抢眼。

本作的游戏系统有着较大幅度的调整，增加了化解对手攻击的裁系统、用超必杀技取消必杀技的超级取消系统。前作中的按键连续技系统“STYLISH ART”被完全保留下来，动作也更加华丽。

据称本作将会推出PS2的繁体中文版，也许不久就会有更进一步的消息了！

[文：纱迦]

▲KULA的官方中文名是“古娜”……

▲新角色露易斯是游戏的关键人物。

NDS 触摸侦探 小泽里奈 AVG

用触摸揭发案件的真相

由于NDS的触摸屏实现了大量有趣的功能，于是以极富特色的解谜为主的AVG类作品便应运而生。这次为大家介绍的《触摸侦探 小泽里奈》同样是一款活用了触摸屏的侦探游戏。玩家所操作的是一名侦探界的新人大小姐小泽里奈，在发生事件后，玩家需要利用游戏中的特殊功能“触摸”完成调查各种物品、收集情报以及找寻隐藏人物等动作。除此以外，玩家在利用下屏幕搜查的途中，上屏幕的小泽里奈会针对现有的线索给与玩家有用的提示，充分利用了NDS的机能。游戏舞台一共由4话组成，看起来似乎耐玩度不足，但在这4话的途中还会出现二十多个小型的事件。

虽然游戏以气氛较为沉重的“侦探”查案为主，但事件大多围绕着“盗梦”这一中心主题而展开，所以并不会出现杀人等血腥暴力的场面，适合全年龄的玩家享用。而且游戏角色幽默可爱，光是这点相信就能吸引不少玩家了吧！

[文：猫太]

▲游戏的舞台洋溢着英国的神秘气息，适合侦探题材。

▲「触摸」指令在游戏中是核心要素，玩家必须对每一物每一事都细心过问。

PS2 蔷薇少女 决斗圆舞曲 AVG

ROZEN MAIDEN duellwalzer Taito 日版 | 预定2006年3月30日

命运的螺旋以蔷薇的誓言开始运转！

“来抱我吧！”

带着一股神秘的气氛、散发着高贵优雅气质的可爱洋娃娃居然动了起来、还会开口说话。《蔷薇少女》就是一部以如此理想状况所筑起的幻想情景来打动动画迷们的最强美少女动画。

《蔷薇少女》本是连载于日本幻冬舍漫画杂志《バーズ》的漫画，其单行本每册销量均达6位数。该作的动画版已推出两季，有着极强的人气和不错的口碑。

《蔷薇少女 决斗圆舞曲》就是以动画第一季为题材所制作成的冒险游戏。动画影像当然是不用多说，游戏当中还追加了原创场面，共同描绘出将自己关在家中的少年与人偶的心互相接触、一同成长的历程。

故事简介

蔷薇少女是由天才人偶师罗森所创造出来的古董人偶，一共有7位。由于拥有被称为蔷薇圣母的神秘材料，蔷薇少女们能够像正常人一样行动、说话。蔷薇少女们视罗森为父亲，坚信只要能收集到所有的蔷薇圣母，就可以成为完美的人偶——爱丽丝。被称为“爱丽丝游戏”的蔷薇少女之间的战斗由此展开…

男主角纯是一个有着自闭倾向的少年，爱好是从网上邮购稀奇古怪的东西。在一次偶然的机会中，他买下了排名蔷薇少女第5的真红。当他为真红上紧发条之后，整个故事的发条也随之开始运转。蔷薇少女们为了成为完全的人偶而展开战斗，而纯在战斗中会与各个人偶的心灵接触，并逐渐找回真正的自己。

真红

故事的女主角，在蔷薇少女中排名第5。拥有贵族般高贵气质的她操纵蔷薇花瓣打败了雏莓，但没有夺取她的蔷薇圣母，而收她为仆人。红茶是她的最爱，悠闲的下午茶时间是少不了的。

[文：纱迦]

▲游戏中出现的图片全部都是为游戏版重新制作的。

▲冒险部分会有大量分支选项，做出与原作不同的选择就会出现原创剧情。

▲原作中的剧中剧《库库侦探》会作为迷你游戏在游戏中出现。

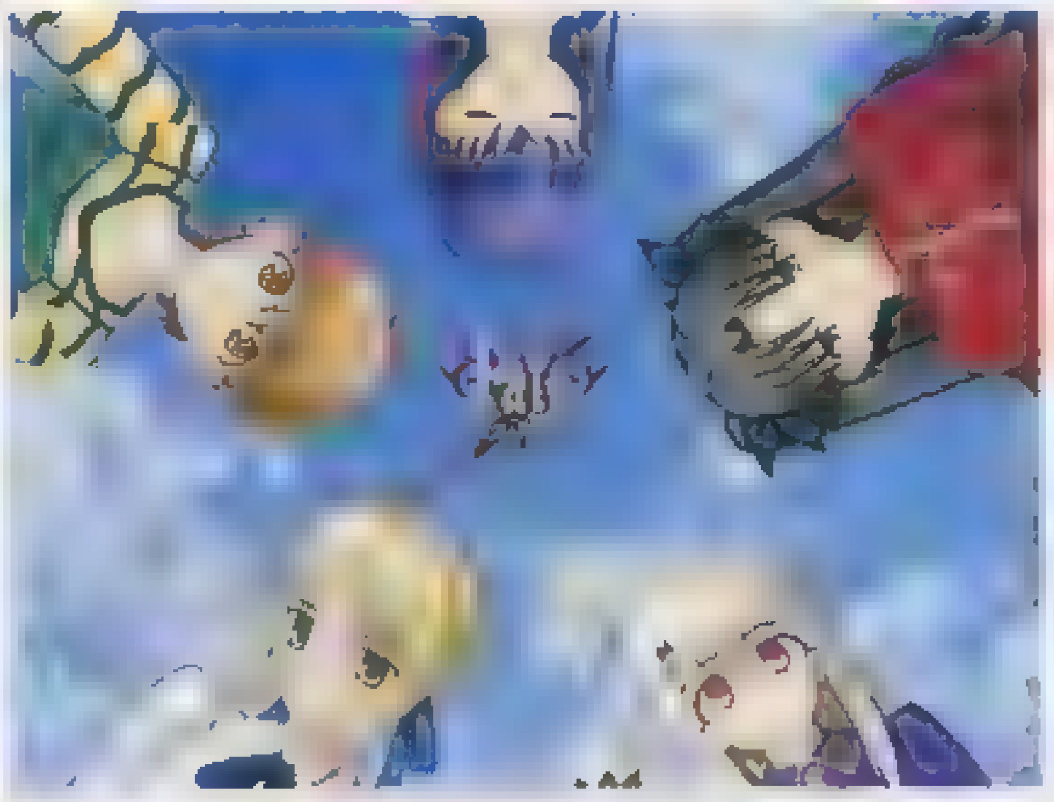
▲画廊模式、回想模式等AVG必不可少的要素自然也有。

PS2 Fate/stay night for PS2（暂名） AVG

Fate/stay night for PS2 TYPE-MOON 日版 预定2006年末

为争夺圣杯而进行的决战即将拉开序幕!

[文：十六夜]

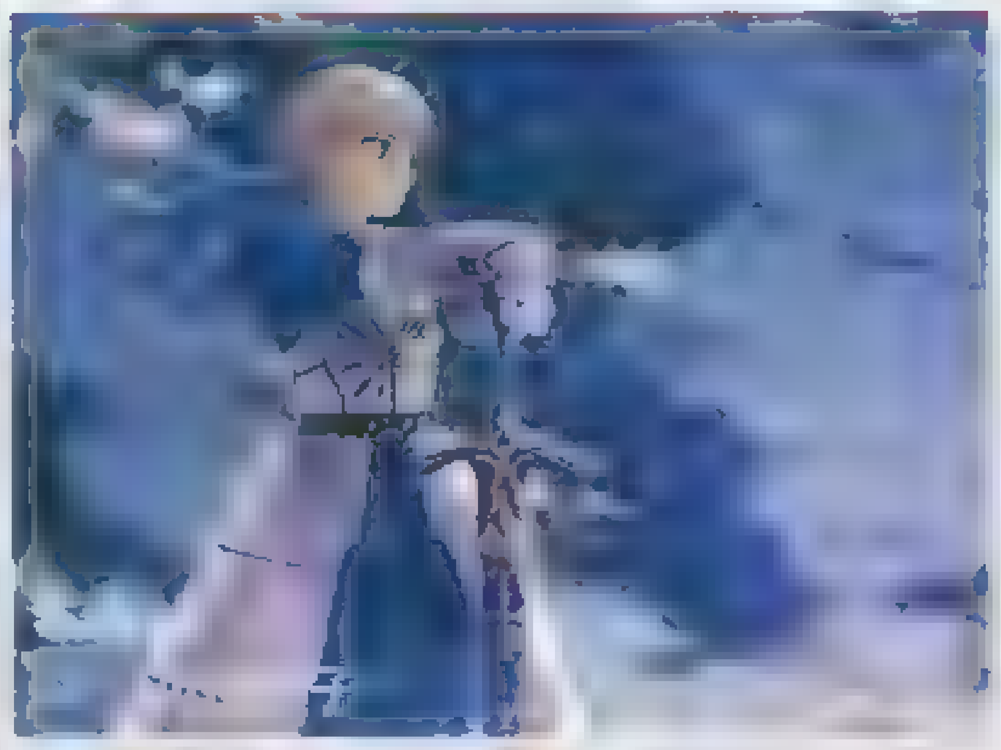


自从2004年PC版推出以来，"Fate"这个名字已经在两年间被无数玩家所熟知、追捧，只要是以"Fate"为题材，无论什么形式的商品都会被狂热的FANS一扫而空，其受欢迎程度可见一斑。现在，如此高人气的作品终于众望所归地宣布即将在年底推出PS2版，不得不说是喜爱文字类游戏玩家的福音!

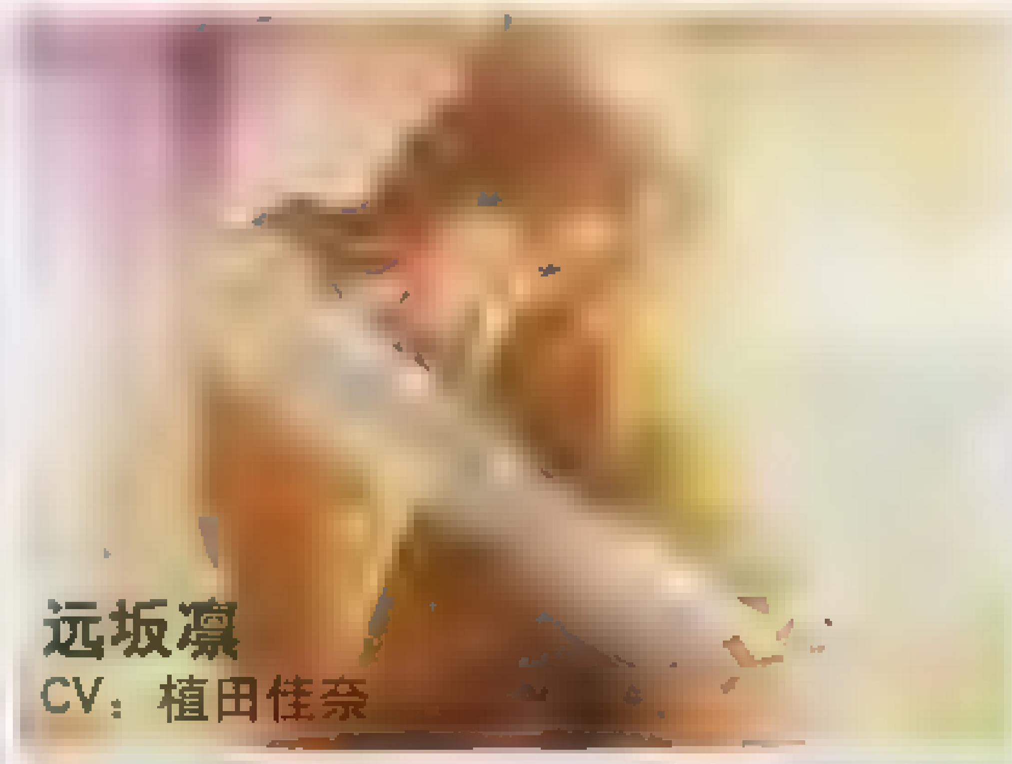
圣杯——传说中可以实现一切愿望的宝物

圣杯战争——为争夺圣杯魔术师间相互杀戮的仪式

在无尽的轮回中，圣杯会挑选出七名被称为Master的魔术师，他们通过自身能力召唤出在历史上显赫有名的英雄的英灵成为自己的从者(Servant)。每个Master都要与自己的Servant结下契约，而他们的目的就是找出并击败其他的组合，存活到最后证明自己才是最强，只有这样才能最终被传说中的圣杯所承认。现在，这场圣杯战争即将发生在冬木市。



与士郎结下契约的Servant，被称为"最优秀的Servant"，是亚瑟王的英灵，手中的圣剑就是著名的"石中剑"Excalibur。与老好人卫宫士郎不同，Saber的性格属于一板一眼，循规蹈矩不易通融的类型，实力却毋庸置疑，在剑术方面尤其拥有极高的造诣。



远坂凛
CV：植田佳奈

卫宫士郎的同学，有着悠久历史的魔术名门远坂家的继承人。相传远坂家从很早开始就是魔术师，而远坂家世代都是冬木市的管理者，也正因如此，她拥有相当高的魔力并从一开始就决定参加圣杯战争。远坂凛最初希望召唤出Saber，然而在召唤过程中阴错阳差地与射手的英灵Archer结下契约。

卫宫士郎
CV：杉山纪彰

本作的男主角。十年前一场火灾使他失去了一切，之后被隐居的魔术师卫宫切嗣收养。虽然拥有一些魔术师的资质，但由于没有才能，因此即使修炼了多年也不能利用魔术修理东西……在某一天夜里由于目睹了Archer和Lancer的战斗而遭到追杀，在偶然的情况下召唤出"最优秀的Servant"Saber。

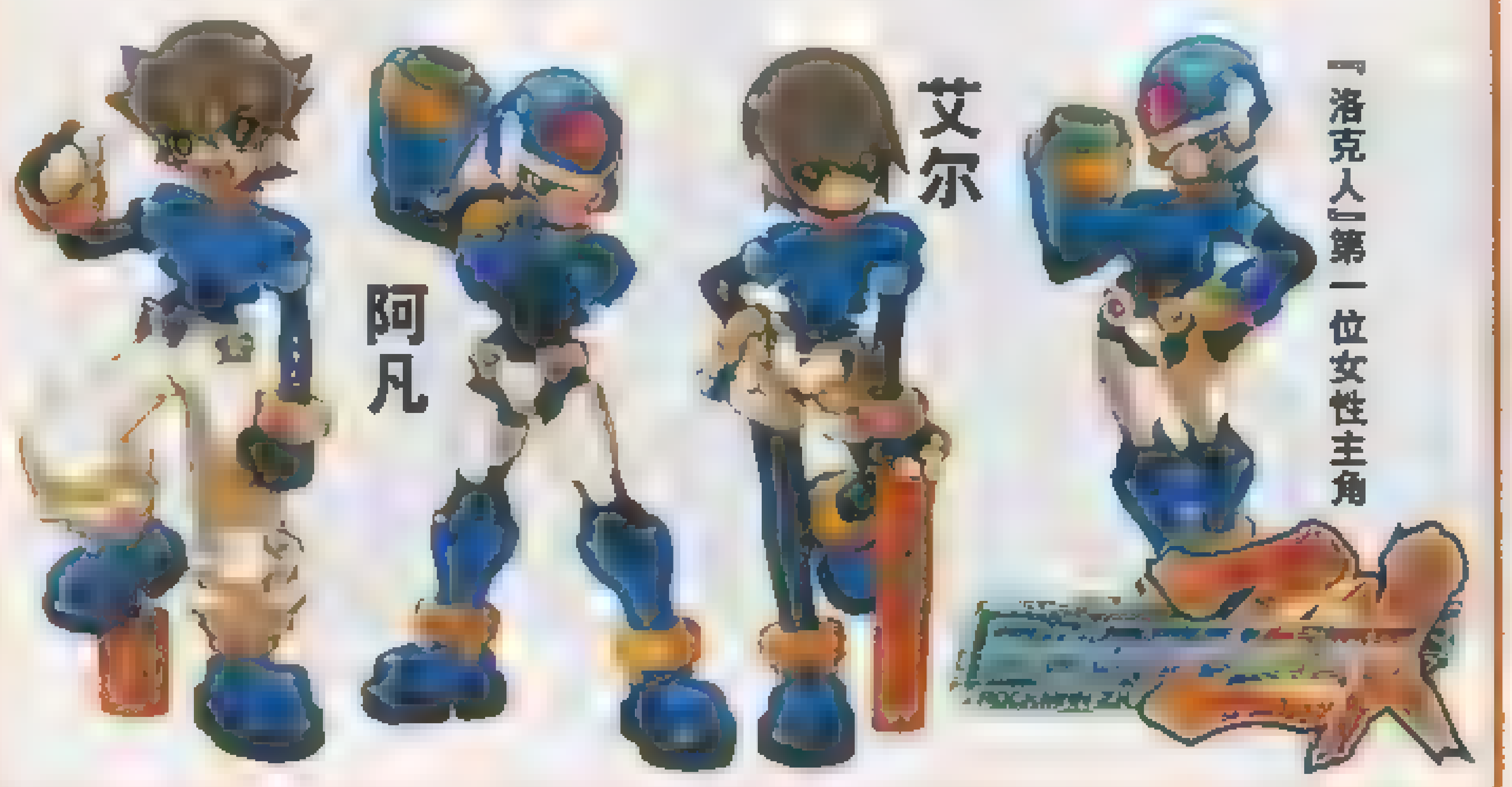
NDS 洛克人 ZX ACT

《洛克人》历史上第一个女主角登场!

Capcom在GBA上创造了两个原创的《洛克人》作品，一个是《EXE》，另一个就是《ZERO》。这次公布的NDS版新作《ZX》继承的就是《ZERO》的灵魂。

《ZX》的故事发生在一个人类与半机人(Replirold)之间的战争已经结束的世界中。人类能够借助活性金属(Live Metal)以及R.O.C.K.系统(Rebirth Of Crystallized Knowledge SYSTEM)变身成"洛克人(Rockman)"。《ZX》的两位主人公，男孩阿凡和女孩艾尔为了救人而变身成了蓝色的洛克人Model X。而他们的面前则出现了红色的洛克人Model Z……

虽然《ZERO》是本作的前身，不过本作却有着相当多的新要素。变身系统以及女性主角都是相当令人瞩目的内容。而开发者表示，本作将会设置多种不同的难度。其中简单难度的目的是让不擅长动作游戏的玩家也能通关，而激难难度的目标则是创造系列最高难度，喜欢挑战自我的玩家绝对不能错过。关于游戏系统的细节情报目前尚不多，本刊日后将会继续对《ZX》进行跟踪报道。 [文：阿修罗]



NDS 伊苏 战略版 S·RPG

经典作品以RTS的形式登陆NDS!

本作号称《伊苏 战略版》，自然是以日本Falcom的经典RPG作品"《伊苏》系列"的世界观为基础的。不过本作最大的特色却是将《伊苏》传统的A·RPG类型变成了全新的RTS(即时战略)!

在游戏中，玩家需要借助上屏幕显示的数据信息以及下屏幕的触摸屏操作来实现PC上很普及的RTS式操作感。和一般的RTS一样，玩家需要进行资源调配以生产作战单位，随后进行战斗。在本作中，玩家不仅可以操作这些普通的作战单位，还能够用十字键直接控制男女主角行动，体现了"《伊苏》系列"一贯的动作性!

游戏的剧情模式准备了基于同一个剧本3种不同的流程；而在单人模式中每次游戏地图都会发生随机的变化，利用无线通信还能够进行最多4人对战的多人模式。游戏准备了丰富的教程以及建议系统，即使是从来没有玩过RTS的玩家也能够轻松上手。 [文：阿修罗]

阿贝鲁·兰恩福德

PS2 任侠传 渡世人一代记 ACT

任侠传 渡世人一代记 Genki 日版 预定2006年3月2日

大哥大应该是这个样子的！

擅长时代剧风格游戏的元气这次为玩家准备的是，扮演江湖时代东海道第一老大的《任侠传》。作为一名老大，玩家不仅要参与各种事情的裁决，在关键时候更要亲自上阵以体现自己的实力。在游戏中，玩家可以使用刀、烟管、铁扇以及铁锹等36种武器。与伙伴一起进行的连携技不仅招式华丽，伤害值也非常高。在游戏中，玩家还可以随意改变自己的外貌，共有40种衣物以及40种饰品可供玩家选择。而通过改变背后的纹身，不仅角色的外貌会发生变化，能力上也会有所变动。 [文：阿修罗]

▲身为老大，平时需要帮人主持公道。

▲如果穿着怪异，那么别人就会看不起你。

PSP 龙珠Z 真武道会 FTG

Dragon Ball Z: Shin Budokai Atari 美版 预定2006年3月7日

真正的战斗会在PSP上召开！

2月3日，Atari公布将在PSP上推出将格斗游戏《龙珠Z 真武道会》，发售日定于3月7日。对于龙珠FANS来说，这是一个颇令人吃惊的消息。之前GBA和NDS上分别推出了《武空斗剧》和《武空烈战》，受到了一定程度的好评。而这款PSP上第一款《龙珠》题材的游戏 《真武道会》显然是基于Dimps之前在家用机上开发的"《武道会》系列"制作的。依然由Dimps开发的本作，保持了家用机版的多模式特色以及基本的战斗系统。游戏中一共提供了18名角色供玩家选择，玩家不仅可以操纵他们进行模式丰富的单人游戏，还能利用PSP的无线通信与同伴进行对战。

▲虽然是掌机版，但是本作依然保留了很多华丽的特效。

▼PSP版同样采用了卡通渲染引擎，除了多边形略少，人物边缘不够圆滑外，并没有太大问题。

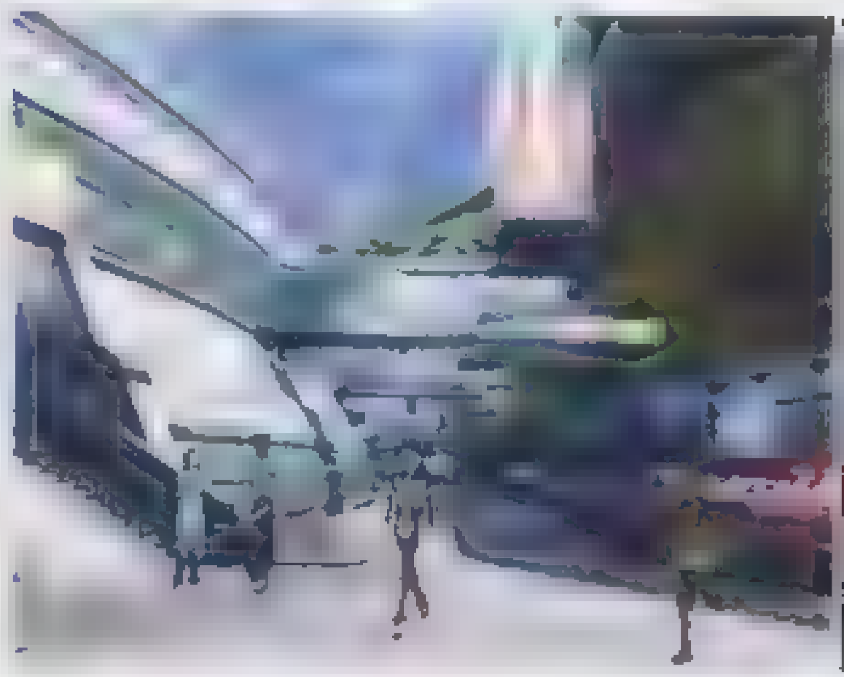
PS2 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 RPG

XENOSAGA EPISODE Namco 日版 发售日未定

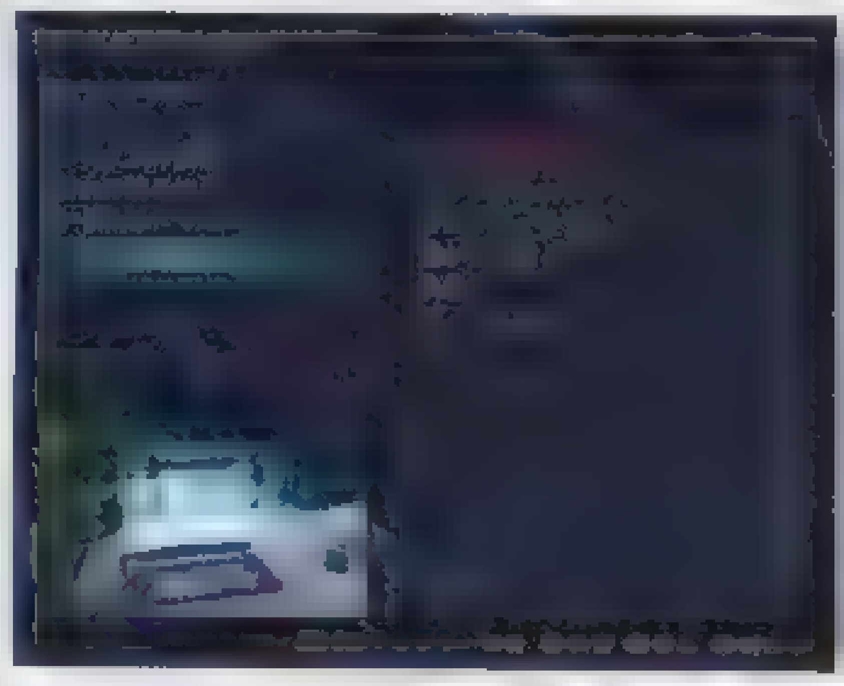
异度的传说将在这里完结！

虽然《异度传说 三章》至今仍未公布准确的发售日，但是随着越来越多详细情报的公开，我们也可以看出游戏发售的时间已经不远了。

前日，Namco公布了新的情报。只要玩家的记忆卡中保留有前作的通关记录，那么在开始新游戏后玩家将会获得女主角卯月紫苑在《一章》中的眼镜制服换装。如果玩家对眼镜有特殊爱好的话，那么就一定要在新作发售前取得前作的通关记录啊！



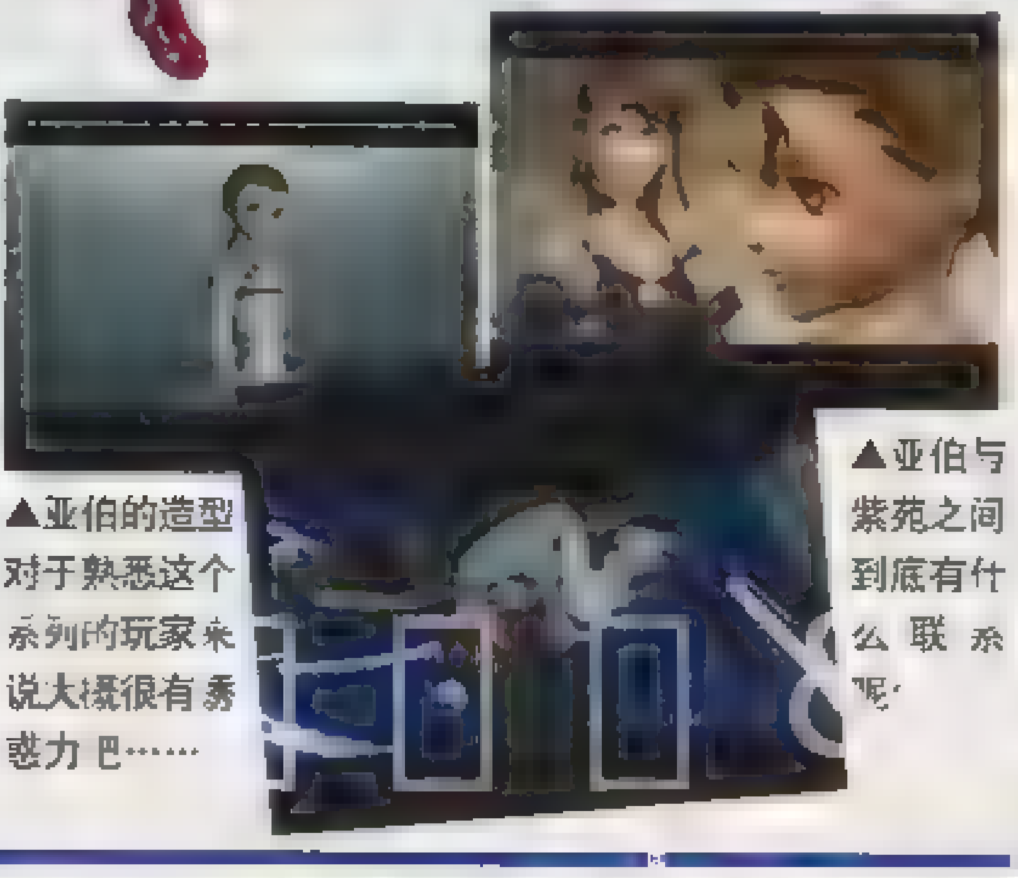
本作复活了《一章》中出现过的"DATA"模式。玩家可以在这个模式中查阅各种数据。这个模式包括了回顾已发生剧情的"记忆密码"、查阅角色及机体情报的"角色预览"、回顾《一章》剧情的"EPISODE "以及回顾《二章》剧情的"EPISODE Ⅱ"。有了这个模式的帮助，即使是从未玩过这个系列游戏的玩家也能够轻松理解游戏的基本剧情。 [文：阿修罗]



M.O.M.O.

外貌只有12岁的女性合成人。她是具有捕捉灵知能力的"百式观测器"的试作型。隐藏在她体内的Y资料一度让她卷入了很多麻烦之中。在Y资料解析完毕的现在，她正辅助这Jr.等人的工作。

▲M.O.M.O.一直是队伍中的重要角色，不知道本作中在她身上还发生怎样的故事呢？



▲亚伯的造型对于熟悉这个系列的玩家来说大概很有诱惑力吧……

▲亚伯与紫苑之间到底有什么联系呢？

亚伯

外表看上去只有10岁左右的男性。紫苑在佐哈尔计划统合先进技术试验场内遇到了他。居住在试验场内的他现在正处于由利·米兹拉希德监视下。虽然他很少与别人进行言语上的交流，却经常在试验场内随意走动。究竟他为什么会出现在这个地方呢？

GAMES >>> TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

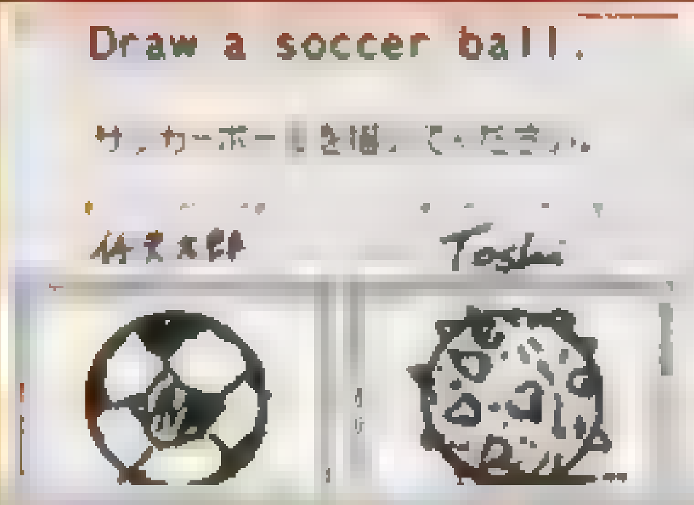
★2006年1月30日～2月5日

1位 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 NDS

英語が苦手な大人のDSトレーニング

■Nintendo■2006年1月26日发售■ETC■3800日元■上周排位:—

本周 109481套



作为世界第一语种的英语，无论在哪个国家都是相当重要的国际交流语言。因此这款适合在轻松的气氛下学习英语的游戏软件便顺理成章地登上本作首位。

累计:351924套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位:4

本周 86234套　累计:1143195套

3位 来吧！动物之森 NDS

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位:5

本周 68599套　累计:1792728套

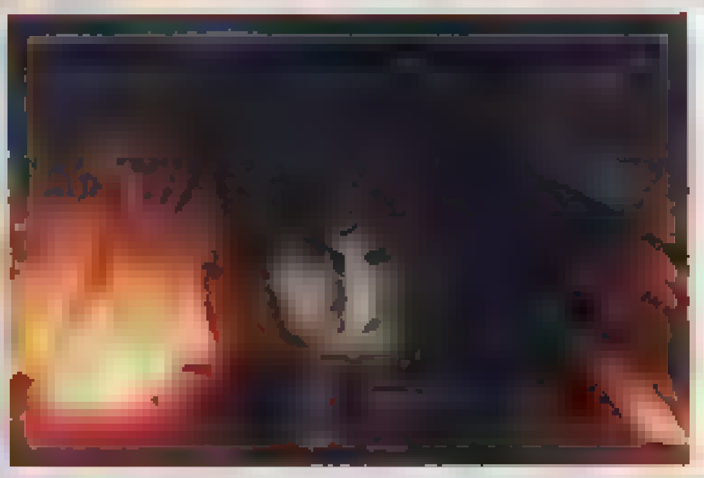
名次	游戏名	资料		销量		机种
4	摩托浪漫旅 ツーリスト・トロフィー	■SCE■2006年2月2日发售	■RAC■5800日元■上周排位:—	◆本周 59654套	◆累计 59654套	PS2
5	新鬼武者 幻梦之晓 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	■Capcom■2006年1月26日发售	■ACT■6800日元■上周排位:3	◆本周 49472套	◆累计 49472套	PS2
6	锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售	■ETC■2800日元■上周排位:6	◆本周 47701套	◆累计 约140万套	NDS
7	地狱犬的挽歌 最终幻想VII ダージュ オブ ケルベロス ファイナルファンタジーVII	■Square Enix■2006年1月26日发售	■A・RPG■6800日元■上周排位:1	◆本周 44947套	◆累计 437116套	PS2
8	光速蒙面侠21 极限魔鬼之力 アイシールド21 MAX DEVIL POWER!	■Nintendo■2006年2月2日发售	■SPG■3800日元■上周排位:—	◆本周 36811套	◆累计 36811套	NDS
9	信长の野望・革新 信長の野望・革新	■Koei■2006年2月2日发售	■SLG■6800日元■上周排位:—	◆本周 36675套	◆累计 36675套	PS2
10	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售	■RAC■4800日元■上周排位:9	◆本周 22613套	◆累计 22613套	NDS

★2006年1月23日～1月29日

1位 地狱犬的挽歌 最终幻想VII PS2

■Square Enix■2006年1月26日发售■A・RPG■6800日元■上周排位:—

本周 392169套



觉得《最终幻想VII 再临之子》的帅哥靓妹还不足以让你解渴？那么这款以文森特为主人公的美形射击动作游戏肯定会适合痴迷的你。

累计:392169套

2位 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 NDS

英語が苦手な大人のDS

■Nintendo■2006年1月26日发售■ETC■3800日元■上周排位:—

本周 242443套　累计:242443套

3位 新鬼武者 幻梦之晓 PS2

新鬼武者 DAWN OF DREAMS

■Capcom■2006年1月26日发售■ACT■6800日元■上周排位:—

本周 226334套　累计:226334套

名次	游戏名	资料		销量		机种
4	更能锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售	■ETC■2800日元■上周排位:1	◆本周 110639套	◆累计 1056961套	NDS
5	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售	■ETC■4800日元■上周排位:2	◆本周 79515套	◆累计 1724129套	NDS
6	锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售	■ETC■2800日元■上周排位:—	◆本周 70724套	◆累计 约130万套	NDS
7	魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女 アルトネリコ 世界の終わりで詩い続ける少女	■Gust/Banpresto■2006年1月26日发售	■RPG■6800日元■上周排位:—	◆本周 54289套	◆累计 54289套	PS2
8	死神BLEACH DS 翱翔于苍天的命运 BLEACH DS 蒼天に駆ける運命	■SEGA■2006年1月26日发售	■ACT■4800日元■上周排位:—	◆本周 29338套	◆累计 29338套	NDS
9	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售	■RAC■4800日元■上周排位:5	◆本周 29366套	◆累计 1057557套	NDS
10	世界足球 胜利十一人9 奖励包 ワールドサッカー ウイニングイレブン9 ボーナスパック	■Konami■2006年1月26日发售	■SPG■2800日元■上周排位:—	◆本周 27943套	◆累计 27943套	PSP

日本主机销量榜2006

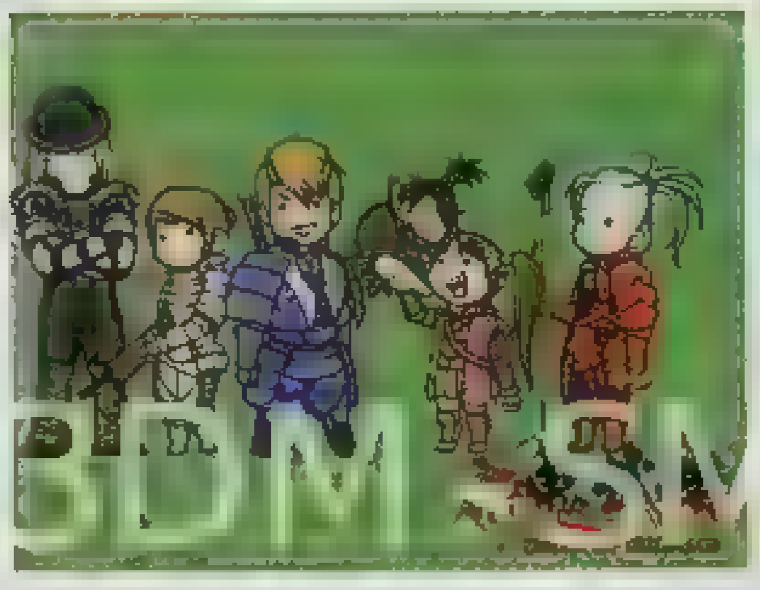
名次	机种	总销量	1月30日～2月5日	1月23日～29日
1	NDS	73万1761台	2万5321台	10万6081台
2	PSP	39万6017台	2万5905台	3万657台
3	PS2	27万4103台	2万4780台	2万4580台
4	GBA SP	6万2930台	5649台	5946台
5	NGC	4万1131台	2194台	3036台
6	X360	3万3670台	2194台	1976台
7	NGC	3万3670台	2194台	1976台
8	GBA	1774台	115台	179台
9	Xbox	708台	101台	128台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》

《新鬼武者 幻梦之晓》



TOP20

GAMES >>>
★统计日期至
2006 年 2 月 15 日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
3	生化危机 5	Capcom AVG 预定 2006 年发售	X360
4	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2006 年发售	PS2
5	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
6	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
7	女神侧身像 茜尔梅娅	Square Enix RPG 预定 2006 年发售	PS2
8	.hack//G.U. Vol.1 再诞	Bandai RPG 预定 2006 年 5 月发售	PS2
9	异度传说 三章	Namco RPG 发售日未定	PS2
10	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	Atlus RPG 预定 2006 年 3 月 2 日	PS2
11	星际争霸:幽灵	Blizzard ACT 预定 2006 年发售	PS2
12	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 预定 2006 年 3 月 30 日发售	PS2
13	幻想水浒传 V	Konami RPG 预定 2006 年 2 月 23 日	PS2
14	怪物猎人 2 dos	Capcom ACT 2006 年 2 月 16 日	PS2
15	口袋妖怪钻石 / 珍珠	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
16	圣剑传说 玛娜之子	Square Enix A·RPG 预定 2006 年 3 月 2 日	NDS
17	女神侧身像 蕾娜斯	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 2 日	PSP
18	皇牌空战零 贝尔肯战役	Namco STG 预定 2006 年 3 月 23 日	PS2
19	圣剑传说 4	Square Enix STG 预定 2006 年发售	PS2
20	勇者斗恶龙 少年扬格斯与不可思议的迷宫	Square Enix RPG 预定 2006 年春天发售	PS2

TOP10

GAMES >>>
★统计日期至
2006 年 2 月 15 日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
8	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

《极品飞车 头号通缉》在英国已经蝉联10周销售冠军，很有希望突破前作创下的记录。《鬼泣3：特别版》虽然只是资料片性质的作品，不过在美国上市后立刻登上销量榜首，Capcom的动作游戏在美国确实比较受宠。

英国排行榜 ★统计日期至 2006 年 1 月 29 日～2 月 4 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 25 日 RAC	[illegible]
2	模拟人生 2 The Sims 2	EA 2005 年 9 月 17 日 SLG	[illegible]
3	[illegible] Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
4	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 9 月 30 日 SPG	PS2
5	金刚 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie	Ubisoft 2005 年 12 月 2 日 ACT	[illegible]
6	死或生 4 Dead or Alive 4	Tecmo 2006 年 1 月 27 日 FTG	[illegible]
7	Rugby Challenge 2006 Rugby Challenge 2006	Hip Games 2006 年 2 月 3 日 SPG	PS2
8	侠盗猎车手：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar 2005 年 11 月 4 日 ACT	PSP
9	使命召唤 2 Call of Duty 2	Activision 2005 年 12 月 2 日 FPS	[illegible]
10	星球大战：战斗前线 II Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 10 月 31 日 FPS	PS2

美国排行榜 ★统计日期至 2006 年 1 月 29 日～2 月 4 日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	鬼泣 3：特别版 Devil May Cry 3: Special Edition	Capcom 2006 年 1 月 24 日 ACT	PS2
2	MVP 06 NCAA Baseball MVP 06 NCAA Baseball	EA 2005 年 1 月 18 日 SPG	PS2
3	疯狂 NFL06 Madden NFL 06	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	PS2
4	25 to Life 25 to Life	Eidos 2005 年 1 月 17 日 ACT	PS2
5	使命召唤 2 Call of Duty 2	Activision 2005 年 11 月 17 日 FPS	[illegible]
6	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005 年 11 月 15 日 RAC	PS2
7	NBA Live 06 NBA Live 06	EA 2005 年 9 月 26 日 SPG	PS2
8	侠盗猎车手：圣安地列斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 10 月 26 日 ACT	PS2
9	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005 年 11 月 14 日 SPG	PS2
10	25 to Life 25 to Life	Eidos 2005 年 1 月 17 日 ACT	[illegible]

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 11 月 14 日～11 月 29 日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是136****4255。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

139****8644	137****0047
136****0099	135****5120
137****0123	138****3831
139****6777	136****9783
137****7945	136****7801
137****1869	139****3303
131****3211	131****5408
139****7220	135****9391
130****8925	132****5513
130****0951	135****6454

- 邮政信件：[illegible] 游戏机实用技术杂志 [illegible]
- E-mail 速递：[illegible]g@ucg.com.cn
- 短信快递：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 [illegible] 游戏名称到 [illegible]（联通用户发送到 [illegible]），而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 [illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦
（[illegible]“互动信箱”[illegible]送礼名单中查阅）

2006"《光明》系列"最新作强势出击！

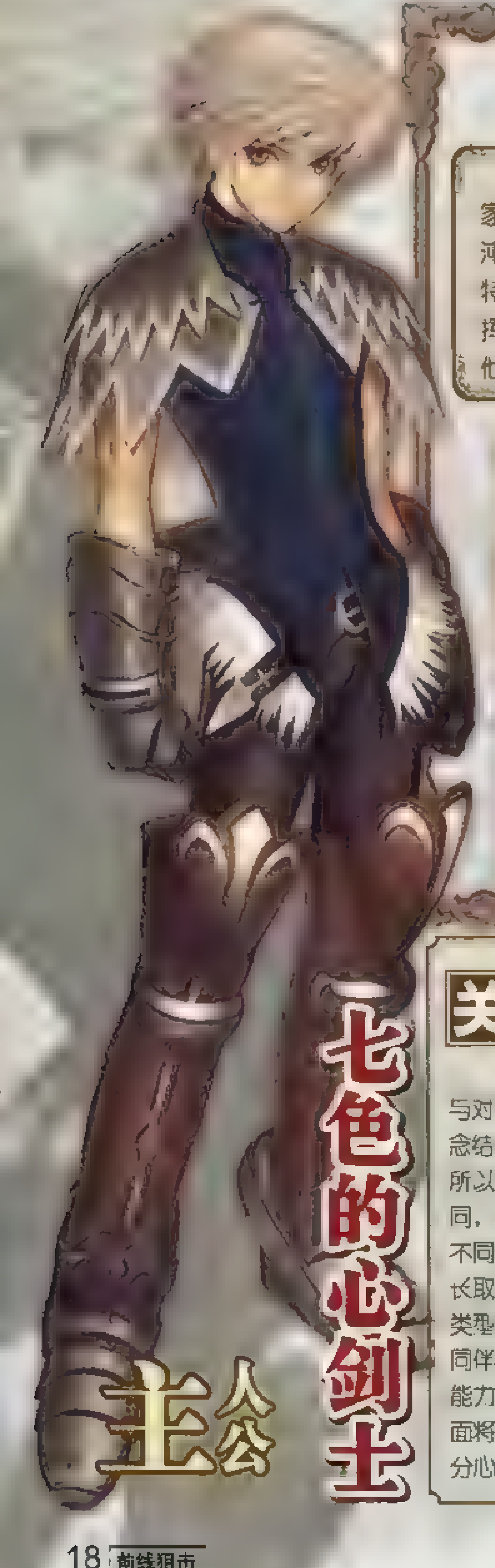
文 猫太

SHINING WIND

シャイニング・ウインド

光明之风 | SEGA | RPG
PS2

自从SEGA的"《光明》系列"复活计划开始实施后，无数的系列FANS便一直期待着一款出色的《光明》作品能再次让他们留下难忘的回忆，去年与前年在PS2上发售的两款新作《光明力量NEO》与《光明之泪》虽然在游戏性方面欠缺了一些能满足玩家的要素，但每一款作品中总能找到一样吸引人眼球的要素，那么在这款新公布的以《光明之泪》为蓝本的新作中，我们能否再找到更多的亮点呢？下面让我们来先初步了解一下它的独特之处吧！



奇利亚·凯特

主人公是因为拥有心剑能力而被卷入到国家间战争的一名少年。他同时也是被召唤师从混沌之门中召唤而来的其中一名异界子民。他拥有特殊的心剑能力，在与复数同伴一起战斗时能发挥出更强的心剑技能。也正因拥有这样的能力，他能透过别人的内心与其他人一起成长。

Story

恩迪亚斯，一个能把"思念"结晶化的世界。这次的故事舞台将会在这个世界中的利贝里亚大陆上展开。利贝里亚大陆主要由"人类国"、"精灵国"以及"兽人国"这三个国家构成，由于三国治安稳定，所以在这里能感受到的就只有一片和平的气氛。

但是，一种被称为"混沌之门"的次元世界之物突然出现在各地并随之打开，很快，当中涌现出的混沌能量开始蔓延至整个利贝里亚大陆。混沌能量不但带来了无数的暗黑怪物，而且在神秘的"迷雾"中，一支神秘的帝国军团开始蠢蠢欲动。

与此同时，具备关闭混沌之门能力的"心剑"使用者——被称为"灵魂破坏者"的异界战士降临于世，他们究竟是救世主还是扰乱世界秩序的恐怖分子呢？那么，这个影响了整个利贝里亚大陆并以"心剑"为主题的时代揭开了序幕……

主人公 七色的心剑士

关键词 心剑

心剑是由特殊能力者通过与对方内心的接触，并利用其思念结晶化成为的一种剑状武器。所以根据同伴的思念以及人选不同，心剑的外形和种类也会发生不同的变化。比如对方是一名擅长取长补短的角色，那么心剑的类型将会变成平衡型。另外，与同伴的关系更密切的话，心剑的能力以及形态也会得到提升，下面将列举游戏中将会出现的一部分心剑。

I 炮剑 加农炮之刃

拥有远程射击的特征，可以在安全的地方攻击远处的敌人。

II 圣剑 石中剑

在砍中敌人的同时会附有电击与磁力的特殊效果。

III 魔剑 卡拉多博格

尖锐与锋利的长刀，特点是拥有大面积的攻击范围。

IV 天剑 艾克斯巴德

剑的整体造型与翅膀无异，在攻击时会增加风压的特效。

©SEGA, Corporation, 2006

战斗核心 与搭档的华丽演武

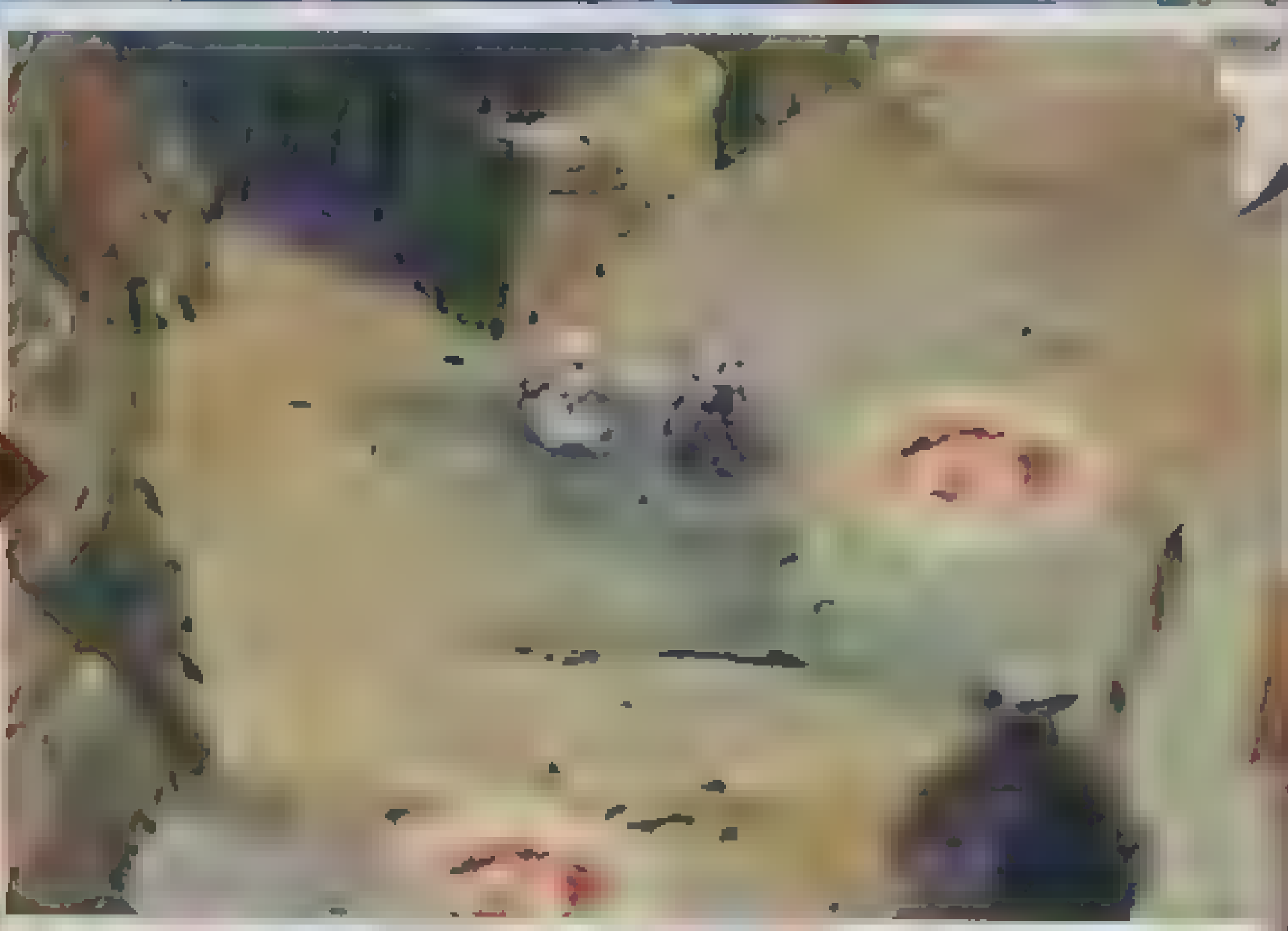
由于本作的画面风格以及游戏的基本方式沿用了2004年发售的《光明之泪》，因此玩家在战斗中将会有一名辅助的同伴一起并肩作战，而本作的心剑主题也正好是让同伴间的联系变得更紧密的关键要素。所以在本作的战斗中，各种与同伴合作发动的必杀技以及各种增进关系的手段将会得以强化，让玩家将会体会到人脑与电脑结合的重要性。

利用必杀心剑技给与敌人重创

[illegible]……技也会有所不同……的必杀技逆转战局。

导入遇敌制模式

[illegible]……入其中并发生战斗……出现不少敌人哦，在进入前一定要做好充分[illegible]



与同伴的合体攻击

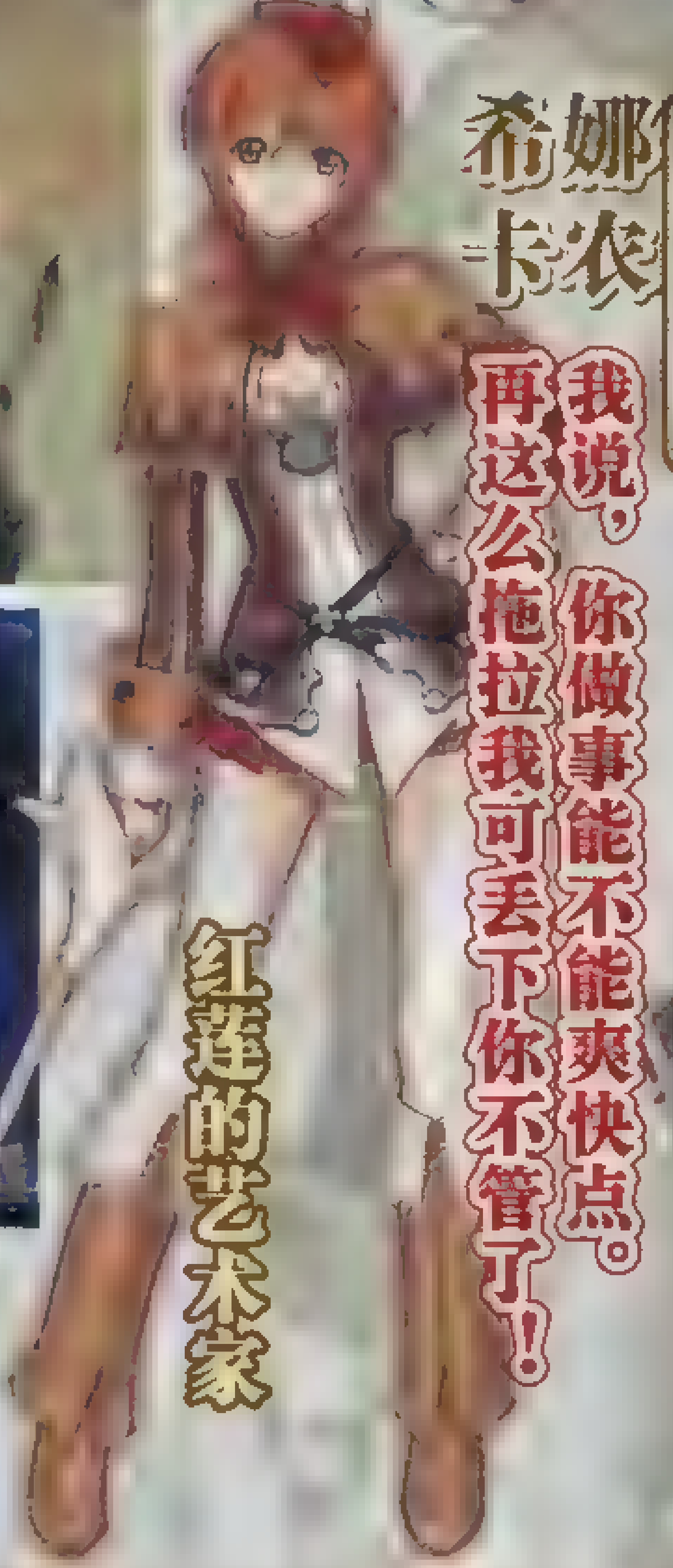
由于在《光明之泪》中，合体攻击受到了玩家们的好评，于是在本作将会继承这种被称为"连接技"的要素。在本作中，根据与同伴间的不同距离，发动的连接技会自动发生变化。虽然看起来与前作的连接技没有太大的分别，但操作难易度以及技能的魄力都得到了调整。

手持辉之盾的圣王女

克拉拉柯兰 菲利娅丝

认同奇利亚等心剑士存在的人，也是人类国"圣菲利娅丝王国"的王女。继承了王家代代相传的"圣女米纳斯之盾"，受到国民的敬仰。盾牌拥有相当高的防御力以及治疗净化能力，其战斗姿态犹如战斗女神。

为了要保护我所喜爱的一切，我必须挥动我的盾牌。



红莲的艺术家

希娜卡农

希娜同样是从异界之门召唤出来的战士。作为奇利亚的青梅竹马，二人拥有高度的信赖性。她性格开朗活泼，而且做事比较倾向于行动派一类。在战场中毫不客气地冲进地方阵营，用高速的剑术毁灭一切。

我说，你做事能不能爽快点。再这么拖拉我可丢下你不管了！

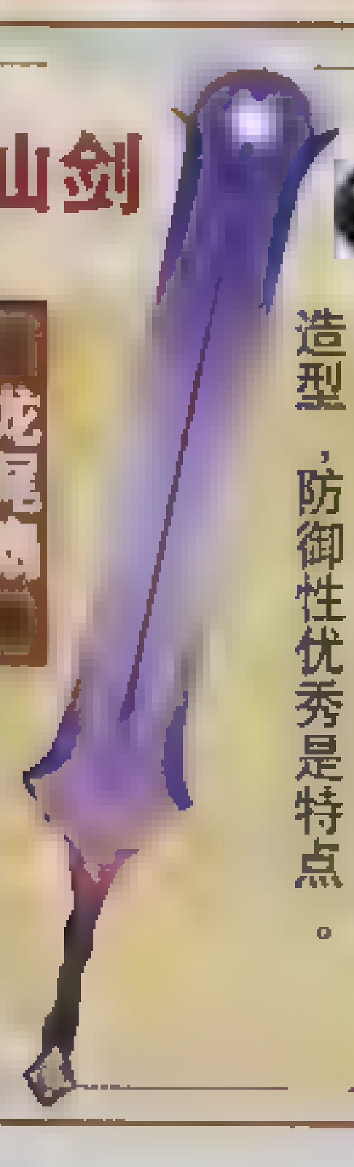
疾风的战斗妖精

捷克蒂

奇利亚来到恩迪亚斯后首次遇到的谜之少女，是一名经过人为强化的妖精。因为自身拥有极高的攻击能力，因此成为了帝国的战斗兵器。不过在遇到了奇利亚后她那只有战斗思想开始发生改变。

我有在的意义就是为了战斗、没有比它更重要或更次要的目的。

仙剑 V



龙尾扇

拥有与其他剑完全不一样得巨大造型，防御性优秀是特点。

宝剑 VI

七天龙剑

剑身细长如棒，不太适合近战，所以魔法特性要比物理特性强。

妖刀 VII

天津波

拥有独特流线型的日本刀，攻击力可以说是群刀之首。

MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX U.C.

機動戦士ガンダム クライマックスU.C.

文 阿修罗

机动战士高达 宇宙世纪群英会 Bandai ACT

PS2 2006年3月2日 未定

对高达有所了解的人，想必没有不知道“宇宙世纪”的。有着完整的、连续的世界观设定的宇宙世纪系统，是整个高达文化的基础以及核心。Bandai 每年都会推出一些与高达有关的游戏，其中很多都与宇宙世纪相关。作为一名高达FAN，不熟悉宇宙世纪是不行的，而对于一名高达FAN来说，能够看到宇宙世纪的众英雄在一起作战，这是一种至高的享受。如今，有史以来第一部集合了宇宙世纪全部动画原作的3D动作游戏诞生了！（不包含《机动战士V高达》以及《MSV》相关作品）这就是《机动战士高达 宇宙世纪群英会》！

登场作品一览

作品名称	放映时间	时代设定
机动战士高达	1979 年	U.C.0079
机动战士高达 第08MS小队	1996 年	U.C.0079
机动战士高达0080 口袋中的战争	1989 年	U.C.0079
机动战士高达0083 星屑的回忆	1991 年	U.C.0083
机动战士Z高达	1984 年	U.C.0087
机动战士高达ZZ	1985 年	U.C.0088
机动战士高达 逆袭的夏亚	1988 年	U.C.0093
机动战士高达F91	1991 年	U.C.0123

虽然《V高达》因为时代设定与其他作品相隔太远而无法加入本作，（官方原话）不过对于大部分高达FANS来说，本作的阵容已经相当华丽了，从一年战争到迪拉兹纷争，格里普斯战役，第一次新吉翁战争，到第二次新吉翁战争，再到宇宙巴比伦建国战争，宇宙世纪内最重大的一些战役都被囊括进了本作。根据最新情报，漫画版《机动战士 海盗高达》也将作为隐藏作品加入本作，这也将是这部作品第一次加入动作游戏。

最初的神话缔造者

©BANDAI 2006
www.plumbook.cn

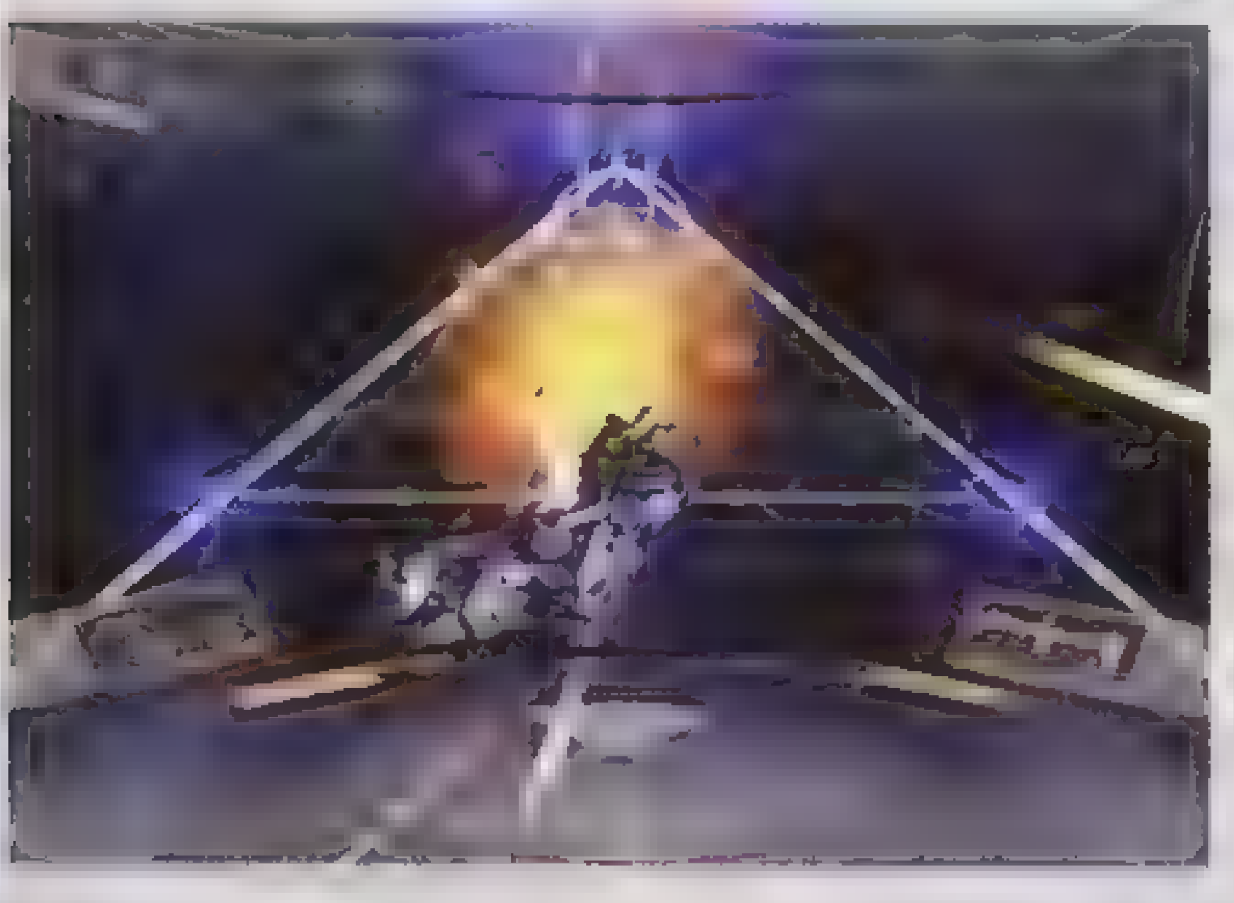
宇宙世纪的精华凝聚成新的高潮！

战斗系统介绍

时间槽
显示时限关卡的残余时间或普通关卡从开始后经过的总时间

浮游炮阵型表示
使用浮游炮武器时用来改变浮游炮阵型的图标，从左往右分别表示“复数敌机散开攻击”、“一机集中攻击”和“自己周围固定”，可随意改变

角色窗口
自己、敌人或己方角色说台词时出现的窗口，自机使用必杀技的时候则会变成较大的特写画面



蓄力槽
按住攻击键进行蓄力可以提升这条蓄力槽，每积蓄1条能量攻击的方式就会发生变化，变得更加强力

武器模式／残弹
显示现在的武器是射击模式或是格斗模式，以及武器的残弹数

精神力
Condition Point，使用狙击或紧急回避等特技时会消耗的点数，新人类等机师能够慢慢回复

机体 HP／护盾槽
护盾槽减为 0 则护盾破坏，HP 减为 0 则 Game Over

雷达
显示敌人的位置以及自机的方向

蓄力射击和蓄力斩

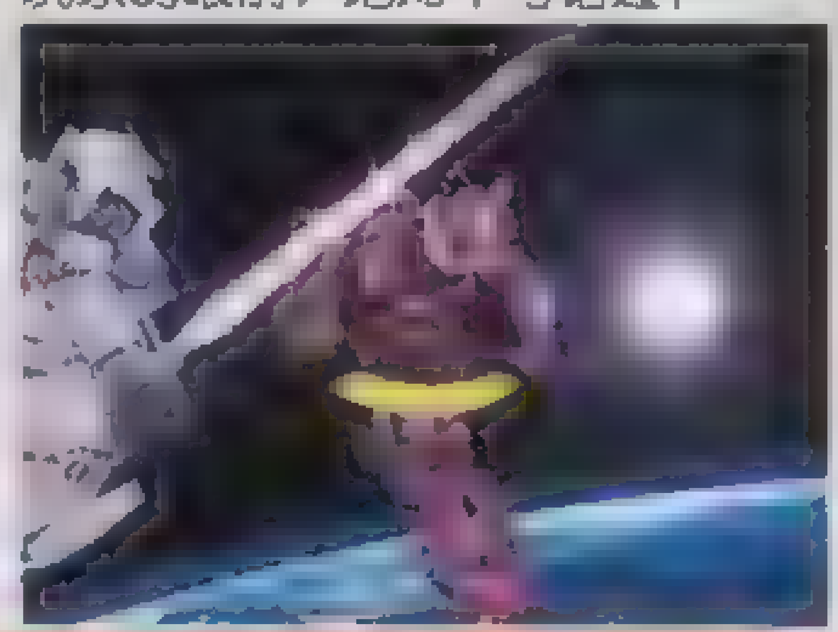
沿袭自《机动战士高达 相会在宇宙》的战斗系统，通过蓄力可以使用更加强力的攻击。以 ZZ 高达为例，蓄力射击1段为双管光束来福枪，2段为导弹发射，3段则为高能米加粒子加农炮。格斗武器同样可以使用蓄力攻击。

模式介绍

编年史模式 Chronicle Mode

按照宇宙世纪的历史进程，玩家将扮演各个年代的众多名机师进行再现各个名场面的战斗。在这个模式中，玩家不仅可以使用阿姆罗、卡缪等主角级的人物，只要满足了特定条件，夏亚、凤以及哈曼等敌方角色也可由玩家亲自控制！除去那些主要的机体外，游戏中还隐藏着不少特别机体等待着玩家去发掘。

这个模式的另一大特色就是对于名场面的再现。游戏中收录了多段由 Sunrise 重新制作的高画质动画，用最先进的技术将历史重现在玩家的眼前，绝对不可错过！

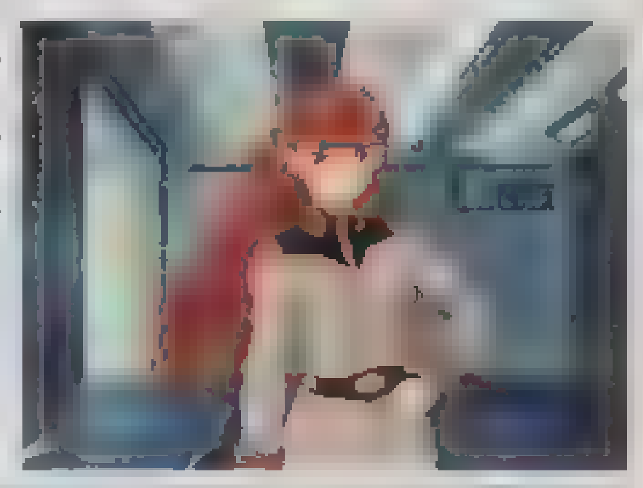


超世代模式 Progress Mode

与编年史模式不同，在超世代模式中玩家将扮演原创的主人公，通过分布在不同年代的 9 个关卡体验另一个侧面的宇宙世纪历史。

在这个模式的最开始，玩家需要为原创主角立花神名设定性格，这将决定他台词的风格以及更加容易增长的能力。玩家在游戏中可以自由选择所属的组织，而这些组织还会根据历史的进程而发生变化。例如，最初玩家可以选择加入连邦或者吉翁（迪拉兹自由军），随着游戏进行到一年战争的结束，之前选择连邦军路线的人可以选择加入幽谷或泰坦斯，而属于吉翁势力的则可以选择幽谷和阿克西斯，之后又会有连邦军和新吉翁这样的敌对势力可以选择……

游戏按照关卡制进行，每通过一个关卡主角的能力就会得到一定程度的提升。同时主角的军阶也会不断上升，能够使用的 MS 也会越来越多。在游戏的过程中，主角还将遇到3位不同的女性。通过与不同的女性交流，在游戏进入到U.C.0123《机动战士高达F91》的世代后，继承立花神名能力的第二代主角就会登场。第二代主角的性别、样貌会随着之前玩家的选择而发生变化。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

带你进入革新后的The World领域

.hack//G.U. Vol.1 再誕

文 猫太

.hack//G.U. Vol.1 再诞 Bandai RPG

PS2 2006年5月 日版

一款优秀的网络游戏必不可少的元素除了要有一套成熟的战斗系统外，还要有方便玩家交流的空间。“公会”的概念就是能让一群志同道合的玩家，在一个有组织以及纪律的环境下相互帮助，且更利于组织各种日常的活动等。而作为一款以网络游戏为背景的《.hack》新作，同样也引入了“公会”的概念，这使得游戏将会更侧重于交流，从而也会反映出各公会对游戏秩序的影响。下面将会介绍游戏中的4大公会以及一些新情报，FANS千万不要错过了。

悠久的古都 玛古・亚奴

四周布满了河流的旧式城市，首次访问的玩家肯定会觉得有浓厚的历史气氛。这里也是玩家在首次登录时的城市。由于系统升级，城市的面积将会是《The World》的四倍，因此在城市中设置了不少通往各区域的传送装置。

被称为“死之恐怖”的出色炼装士

思考回路比任何人都要快，无论对谁都是一副极具挑衅的态度，为了救助同伴志乃而追赶着三爪痕。

驰尾

《The World:R2》的转变

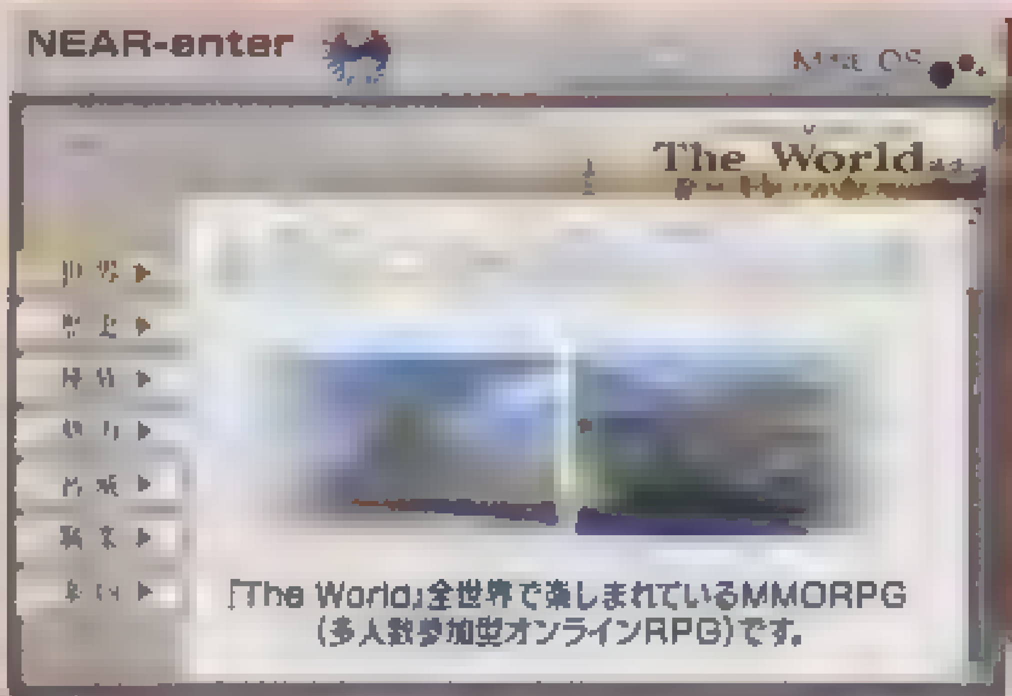
本作的背景设定为前作的7年后，在这段时间内《The World》经过了大幅度的更新进化和更新，最后把游戏的名字也增加了R 2(Revision 2)。下面我们来简单分析一下新世界的变化。

▶游戏的标题画面也更新了。可以看到选项中依然还有BBS的存在，还能进入官方网站。

游戏环境的进化

在揭示板(BBS)收集情报

有趣的信息，当然其中有不少是虚假信息。



新增的官方网站

城市中的新偶像 蒸汽人偶

由人类开发出来并以蒸汽作为原动力的人偶。拥有一定程度的自我意识，仅靠自己的思考能力也能决定一些行动。在街道中作为各种设施的职员而存在，比如商店店主、记录员、门卫等，职业之间在服饰与思考上会有微妙的差异。

◀当商人职业的蒸汽人偶获得生意上的成功后就会转变成富豪商人，这时它售卖的道具也是要比普通商人要高级的哦

蒸汽人偶也可以成长？

©Project .hack ©2002-2003 BANDAI ©BANDAI 2006

《The World:R2》中的四大公会

由于服务器经过大幅度的改良以及升级，因此游戏的名字也一改成为《The World:R2》。在R2的世界中，可活动的区域以及用户数量都比过去有明显的倍增趋势，因此有不少关系比较好的玩家之间便建立了“公会”。规模稍大的公会都会有属于自己的建筑，在游戏中被称为@HOME。下面我们将会介绍游戏中4个比较大的公会，并简单说明一下他们的关系。

月之树

人数大约在1000左右的大公会，由于人数与敌对公会的克斯特雷尔同属大规模的组织，所以拥有庞大的基地建筑。他们背负的就是维持游戏的秩序和治安，严禁玩家之间发生争执。公会的运作主要由数个小队分权组成，其中以榉等7人的队长为集团的“七枝会”掌握了整个公会的统治权。

能够使用数据吸收的谜之双剑士

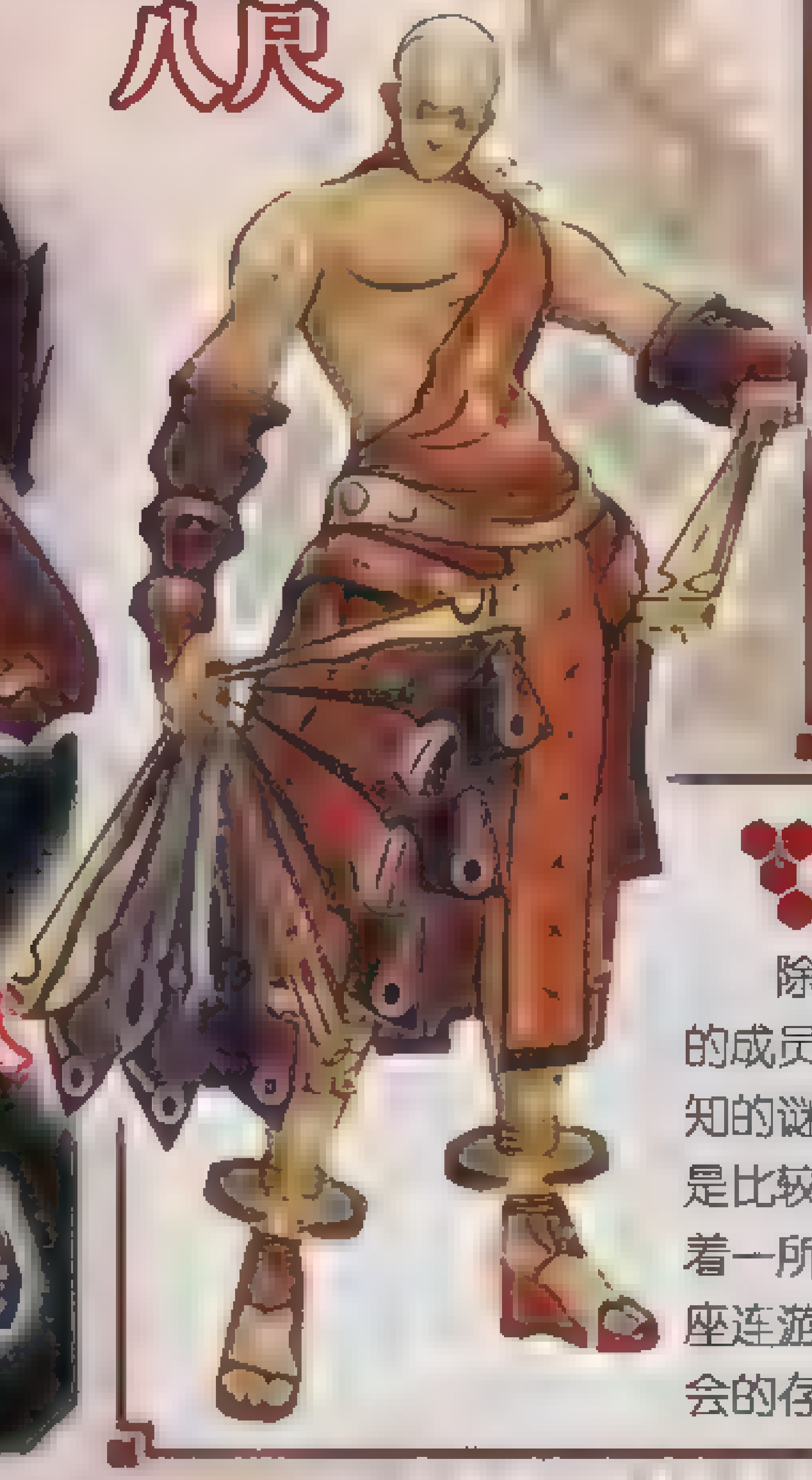
服装破烂不堪，行动目的未知，手持形状怪异的武器是他的特征，被他打倒的人都会在现实世界中变成植物人。

克斯特雷尔

人数约为5000人的最大规模武斗派公会。因为人数众多，因此在城镇中几乎有一大部分的建筑都为该公会所有。公会会长是放任主义者，由于申请成为游戏终端管理者失败，因此把公会转型成为专门攻击其他玩家(P.K.也就是Player Killer，玩家杀手)的形态，其中恶名远播的古林、葱丸和玻尔多都属于这个公会。

卡纳德

以引导《The World:R2》的初心玩家为目的而设立的公会。会内气氛相当轻松自然，但也因公会的规模相当小，所以只拥有一个相当小的空间作为基地。现公会会长为希娜巴斯，主要成员为加斯帕。因为在公会中大多为初心玩家，因此便成为了克斯特雷尔那些P.K.的主要“捕猎”目标。



雷文

除了知道公会会长石八尺外，其他的成员、目的、活动和公会理念都是未知的谜团。公会基地与卡纳德一样，都是比较小型的建筑，但在建筑深处匿藏着一所名为“知识之蛇”的设施，究竟这座连游戏说明中也没有介绍的设施与公会的存在意义是什么呢?

对很多西方人来说，东方仍是一个充满神秘的地方，或许正是因此，“《分裂细胞》系列”总是喜欢以东方为舞台背景。之前的三款游戏中山姆·费舍尔已经深入中国、韩国、日本和印度，如今他将会再次光临中国，这次他的目的地是中国的国际大都会——上海！

传奇特工上演东方间谍战！上海育碧重拳出击！

文 星夜

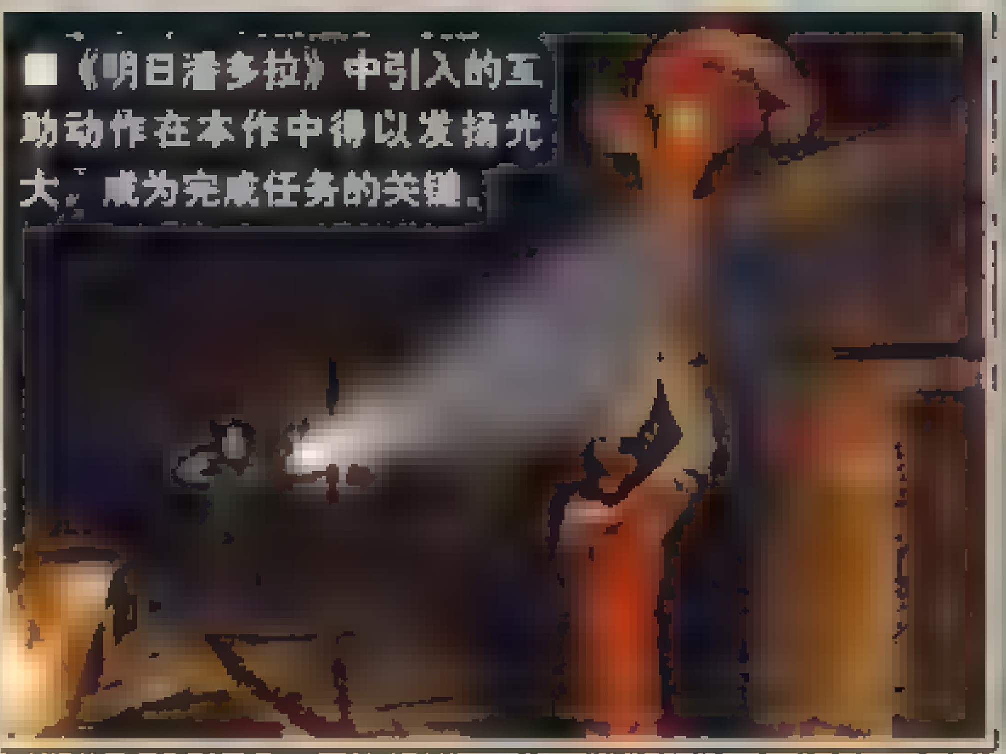
分裂细胞：双重间谍 | Ubisoft | ACT
多机种 | Splinter Cell Double Agent | 预定2006年秋 | 美版
[illegible]

STORY

■多数间谍片中都会有与演员主人纠缠的爱情戏，如今山姆也会遇上一位神秘的性感女郎恩莉卡（Enrica）。

山姆·费舍尔有个年轻的女儿叫做萨拉（Sarah），当她在车祸中丧生时，山姆正在外执行任务。对女儿的死，山姆既悲愤又内疚，以至于完全无法投入间谍工作。上司艾尔文·蓝博特（Irving Lambert）只能暂时让他放假休养。几个月过去了，山姆仍然无法从丧女之痛中恢复过来，他请求蓝博特给他一个任务，让他能够转移心中的痛楚。蓝博特现在能够给他的只有一个职位：“非官方秘密探员”（简称NOC）。NOC的职责是混入犯罪组织内部收集犯罪证据，一旦身分暴露，美国政府将会任其自生自灭，矢口否认他们的存在。作为一名NOC，任何一个错误都将意味着死亡。

山姆·费舍尔此次的调查对象是美国本土的恐怖份子组织“JBA”（全称为John Brown's Army，约翰·布朗军），JBA的创始人约翰·布朗是一位一生都与奴隶制度抗争的自由战士，于1859年12月2日因叛国罪而被绞死。JBA认为他们也应该破除某些法律，为了他们的信念而战。山姆要混入JBA，首先就必须获得他们的信任。于是山姆决定将该组织成员贾米（Jamie）从监狱中救出。在蓝博特的安排下，山姆成了臭名昭著的罪犯，并且被关进了堪萨斯州的一所监狱，与贾米同住在一个牢房中。山姆很快获得了贾米的信任，他们同心协力一起逃出了监狱。在贾米的引荐下，山姆终于顺利混入了JBA。


■《明日潘多拉》中引入的互助动作在本作中得以发扬光大，成为完成任务的关键。

■多次拯救世界的山姆·费舍尔锒铛入狱。

网络模式 再度进化

[illegible]下，新手们往往还没掌握系统就已经惨遭[illegible]部分就已经进入策划阶段。本作的多人模[illegible]

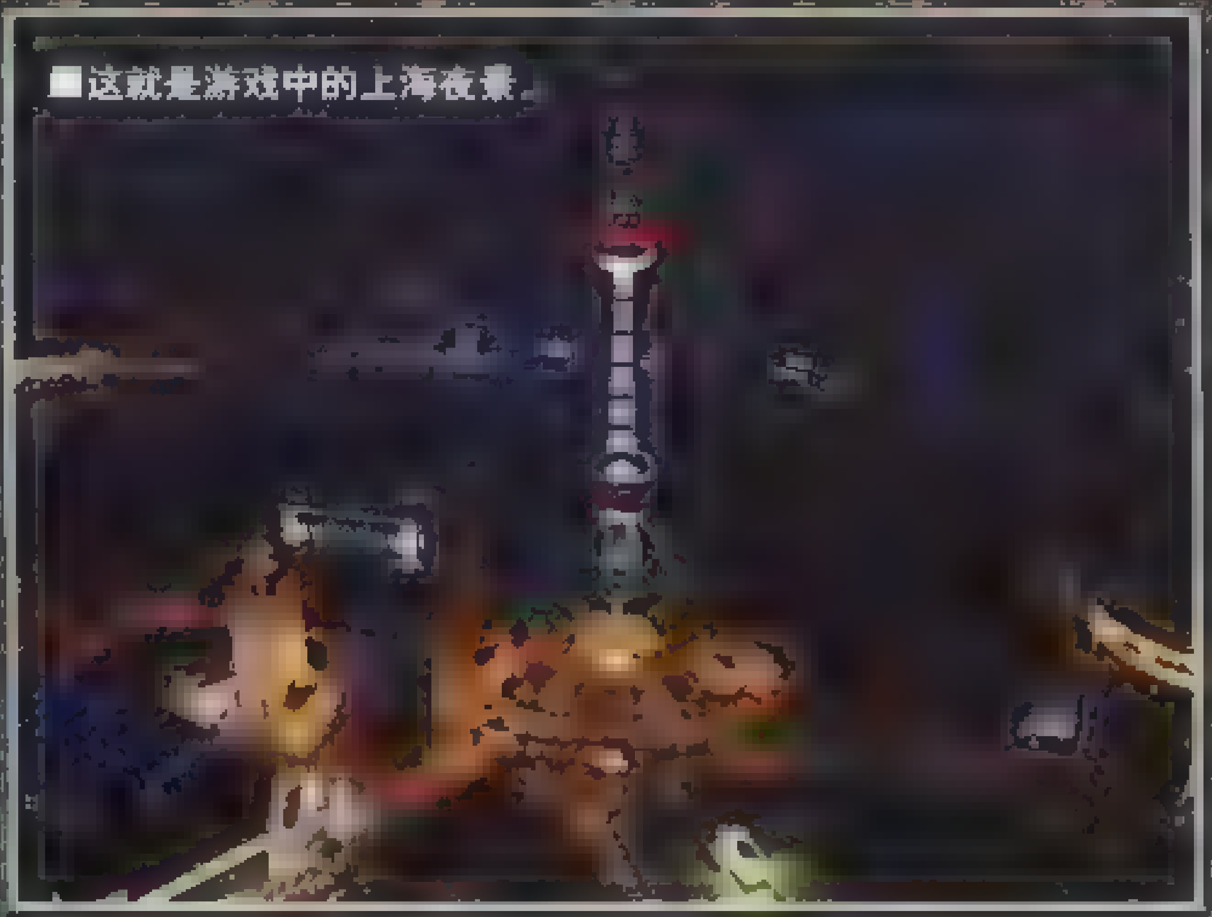
[illegible]动力和敏捷度更高，而Upsilon Force有一些新道具。

本作的关卡将会更容易掌握。关卡[illegible]关键，因为获胜不再是到达目的地即可，间谍必须找到目标，将其取走，并抵达撤离点才能赢得比赛。这样的设计让初学者更容易[illegible]安排到同一场比赛中。

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Sam Fisher, [illegible] Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

双重间谍 双重任务



■这就是游戏中的上海夜景。

最近几年育碧开始逐步将重要作品的开发工作交给上海制作室，此前的《战火兄弟连》和《分裂细胞：明日潘多拉》多人游戏部分都已经体现了育碧上海制作室的实力。如今X360版的《双重间谍》成为上海制作室最大的开发项目。上海育碧决定对本作进行较大幅度的改动，使其更容易吸引新玩家。

游戏刚开始时的逃狱关卡就已经体现出本作的全新方向。由于没有了那些高科技装备，山姆只能依靠自己特工的本能。加入JBA后，山姆的任务目标也有所不同。除了暗中为美国国家安全局做事外，山姆为了取得JBA的信任也必须执行JBA的任务。当双方的任务目标冲突时，山姆就要在二者之间做出抉择。例如在一个模拟上海金茂大厦的关卡中，山姆担任JBA头目埃米尔·杜弗莱斯尼(Emile Dufraisne)的保镖，杜弗莱斯尼命他搜索一位巴基斯坦科学家的房间，窃取重要资料，而国安局的任务则是要他偷听杜弗莱斯尼与科学家之间的秘密会议，并将其谈话录音。而录音的方法则是爬到大楼外，在狂暴的风雨中用激光麦克风录制谈话。

在获得JBA的任务前，山姆首先要得到他们的信任。游戏中的很多部分发生在JBA的总部，在那里山姆要培养与JBA多名主要成员的关系。要取得他们的信任，往往要做一些后果严重的非法勾当。逃出监狱后，山姆与贾米会抢劫一架新闻机构的直升机。来到JBA总部时，杜弗莱斯尼会要求山姆杀死直升机驾驶员以示忠诚。在游戏中，山姆经常会碰上类似的情况。根据玩家的选择，游戏将会有分支剧情出现。

▲在各种卧底题材的影视作品中，杀死无辜者以示忠诚的桥段十分常见。

▲X360版的画面极为细腻，下雨等天气效果尤其惊人。

规模宏大 摄人心魄

本作的关卡规模十分宏大。上海关卡极为精确地重现了这座繁华大都市。还有一个关卡中，山姆将会被卷入大规模的非洲内战。上海制作室希望给玩家留下很多难忘的时刻。有一个任务中，山姆从飞机上跳伞降落到寒冷的冰岛海岸，降落的过程中玩家可以操纵山姆做出各种动作。这些具有极强视觉冲击力又可以操作的时刻被称为“指挥时刻”(Directed Moments)。

上海制作室宣称本作有超过150名角色，每个人都有独特的相貌。这些人物的建模要比以往精细许多，山姆的表情至少有30多种。最主要的5位角色都有不同的动作设计，并且这些动作都比以前流畅且真实得多。在游戏过程中，山姆会换上很多套服装，从囚犯制服到忍者服，种类非常丰富。

■山姆将会有很多服装，……的服装当然也少不了。

▶非洲内战这个关卡主要发生在明亮的室外，与之前的作品形成了鲜明的对比。

www.plumbook.cn

文 猫太

索尼克滑板	SEGA Sonic Team	RAC
多机种	预定2006年2月23日	日版
对应机种 XBOX NGC	推荐玩家年龄	全年龄

作为索尼克15周年的第一款作品，SEGA并没有把玩家喜欢的角色们摆在滑板上就敷衍了事，他们要告诉给所有的玩家——其实滑板还有更多的玩法。在137·138期中，我们通过TGS中的试玩为玩家抢鲜报道了本作的魅力。在相隔数月后，官方除了公布本作的发售日将定于2006年2月23日外（美版发售日为2006年2月21日），更确定了一些游戏系统的正式名称以及正确的用途。其中还包括了几项新要素的解释，下面为大家分享一下这些系统的详细介绍。（以下按键说明以NGC版为标准）

Flying Start 飞翔起跑

以极速状态起跑是众多竞速游戏都具备的技巧型操作。在本作中，这个系统被称为飞翔起跑。每次比赛的3秒倒数时，角色与对手都是以步行的状态在起点位置中站立，这时玩家可以控制角色移动至后方一段距离，然后让角色们逐渐加速跑动，增加起跑的速度。如果玩家的倒数到达0秒时，正好到达起跑线上的话，那么便会踩上滑板以飞翔起跑的状态，以最高速度滑行，摆脱其他对手。但要注意的是在没有倒数完毕前，起跑线上会有一根带电的栏杆，若是玩家过早接触起跑线就会受到电击，严重影响了起跑的先机。

Air System 空气系统

空气槽

留意画面的右下角，相信读者们都会发现有一条蓝色的槽，这条槽在游戏中被称为空气槽。在比赛途中，只要玩家按下B键，那么角色便会以加速的状态冲刺，同时这条空气槽中的能量也会逐渐减少。千万别以为空气槽用尽了仅仅是不能使用加速那么简单，用尽空气槽的话，角色的滑板就会失去动力，也就是说玩家只能强制落下地面奔跑，直到遇上赛道旁边的空气补给点进行几秒的补给或获取赛道上的空气恢复道具才能再次登上滑板。不过相信这时候对手们早已把玩家拉开了一大段距离了吧……

花式

所谓花式就是在玩家利用跳台到达高空时，按下相应的按键让角色做出的各种花式动作。根据花式的数量以及难度，电脑会给予一个评价，评价越高空气槽的恢复量就越大。但是注意落地的时候一定要保证角色已经进入了正确的姿势哦！在跳台的边缘按下A键跳跃以及利用乱气流中的箭头都可以做出大跳跃的动作，这样才能形成更多的空中时间做出SS级的动作。另外还有一种更高的跳跃方式，就是在接近跳台边缘时，玩家紧按着跳跃键A键，这时在接近边缘时再放手的话，角色就能跳往更高点。

紧急转弯

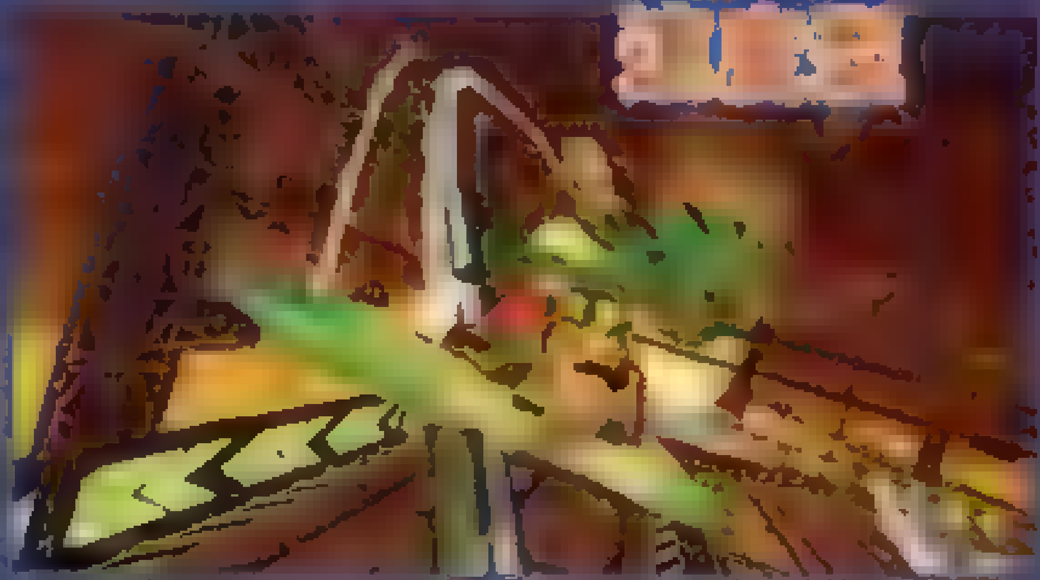
也就是上次报道中介绍的高速甩尾。在一些急弯中同时按下R键+拐弯的方向键，那么角色便会以极高的速度穿越这个弯道。但这个技巧同样会消耗空气能量。如果玩家成功发动紧急拐弯且没有接触到墙壁的话，那么在拐弯后会自动获取10个金环的奖励。

[illegible]

虽然攻击对手拖延其时间是一件很爽快的事情，但被对手攻击到却不是好玩的。在画面的正下方如果出现了其他对手的头像，那么便表示这些对手在角色背后的位置附近。他们更有从背后接近玩家后给予一下攻击。当这些对手的头像变成红色时，也就是靠近玩家角色的邻近位置，这时玩家只要同时按下L键和R键，那么玩家角色便会做出一个旋转花式的动作并在身旁出现一阵小型的龙卷风，这样处于邻近状态的对手便会被击中且落下地面。不过发动这招所消耗的空气能量比较多，一定要谨慎使用。

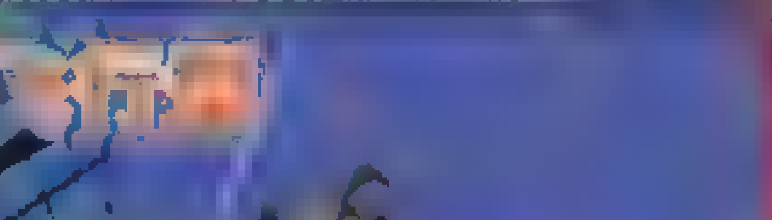
Character Type 角色类型

大家还记得《索尼克英雄》中，每个组合的三种不同类型的角色吗？在本作中，这个系统将会再次出现。每个角色自身都隐藏着相应的类型，表面上看起来并没有太大的分别，但在特殊的情况下，他们[illegible]个比赛进行得更顺利。下面介绍三种类型角色的不同之处。



▲上次为大家介绍的空中钢线，事实上只有速度型的角色才能利用。在发现前方出现钢线后，玩家连续按下两次跳跃就能自动登上这些钢线上滑行。在钢线上滑行的速度要比在赛道上快不少，也等于是抄了近道吧。

▼当飞行型的角色利用跳台跳在高空后，再按一下跳跃键就可以保持在空中飞行的状态滑行。虽然滑行的速度并不比在地面上快，但在空中往往会有不少加速圈、恢复道具和分支路线等便利的玩意。



▲在赛道……外，还会出现……比如……玩家不小心碰到就会延误了时间，但力量型的角色不……这些障碍物，他们在碰到障碍物后会把它们打飞且……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Eidos Interactive开创"盟军"新玩法——FPS

文 暗天使 编 星变

盟军敢死队 打击力量	Eidos Pyro Studios	FPS
多机种 Commandos Strike Force	预定2006年4月4日	美版
[illegible] PS2 Xbox		

谈起《盟军敢死队》(以下简称《盟军》)系列,PC玩家一定不会陌生,《盟军》系列一直以来都是由Eidos Interactive旗下的Pyro Studios制作组研发的,从1998年至今已经相继推出了四款,分别是《深入敌后》、《使命的呼唤》、《勇敢的男人》、《目标柏林》,在全球创下数百万的销量,也因此造就了一批铁杆的《盟军》玩家。这四款游戏都是建立在实时战略的游戏系统之上,取材于经典的二战美、英、苏盟军对抗德、意、日法西斯侵略国的著名战役和任务。如今"《盟军》系列"将会走上全新的发展方向。

任务多样 血战欧洲

《打击力量》的背景是玩家熟悉的二战欧洲战场。玩家要做的是带领盟军精英在德军后方完成一系列的任务。游戏一共安排了14个关卡,涉及了法国、斯大林格勒与挪威三大战役。任务主要包括区域防御战、摧毁纳粹船只、伏击敌人小分队、解救法国反抗军囚犯以及绑架德军将军等等。除了单人战役之外,游戏还设置了原创的网络联机多人模式。在PC上可一次最多支持16人同时在线,但是在家用机上则一次最多只支持到8人。

盟军军团精兵简政浓缩精英

《打击力量》与以往《盟军》系[illegible]

[illegible]机游戏平台。

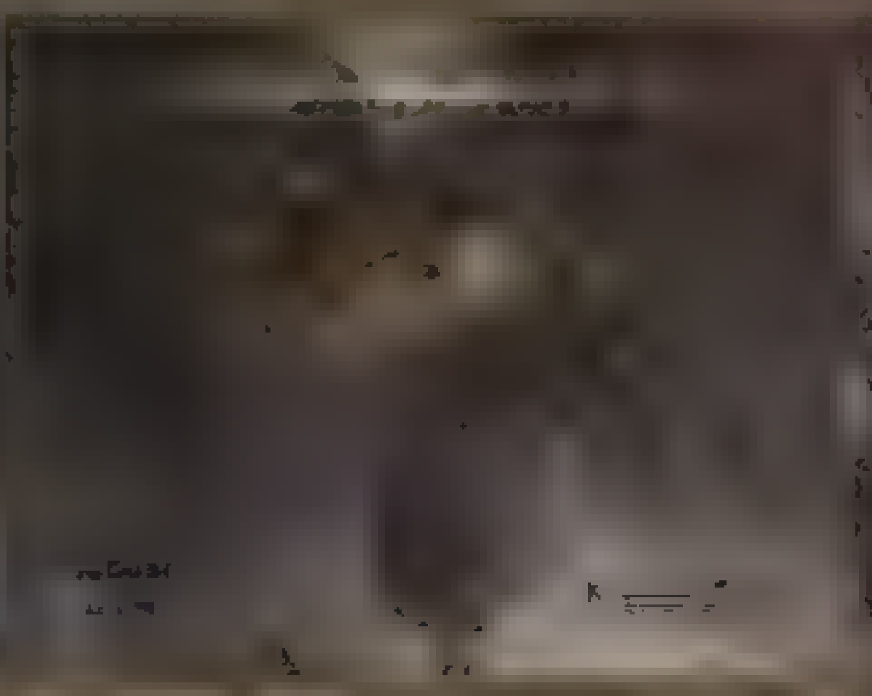
[illegible]包括贝雷帽、狙击手和间谍。3名[illegible]

队友部分主要的作战能力。

[illegible]可能类似以往游戏中"子弹时间"[illegible]狙击手在短时间内击毙多个运动[illegible]德军士兵、军官或将军混进德军内部,牵制、分散、干扰部分敌军的注意力,为其他队友创造进攻时机。但前提是间谍必须先偷窃到德军的制服。在新作中间谍使用的利器不再是注满毒液的注射器,而是锋利的钢琴丝。

▲狙击手进入狙击状态

▲狙击手继承了原有水手的飞刀技能


▲间谍以德军军官的身份混进德军电台执行任务

灵活、自由的人物切换模式

在游戏中,玩家可以自由地在盟军精英之间进行切换操作,具体的作战人员数目视任务而定。在系统设定两名以上队员参战的任务中,当玩家操纵一名队员时,其余的队员将自动进入自卫防御状态。正因为玩家可以随心所欲,自由地搭配两或三名队员以个性化的方式去完成各种任务,从而越发突显了游戏的无穷乐趣。

©Commandos Strike Force © Pyro Studios SL 2005. Published by Eidos 2005. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

&3DM SMV
www.plumbook.cn

戦国無双2
SENGOKU MUSOU

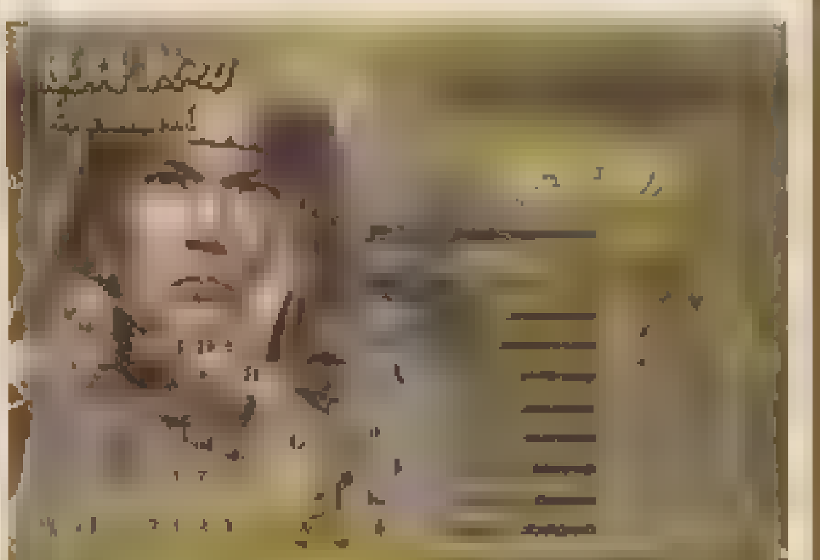
发售前最终报道!

战国无双2	Koei	ACT
PS2	2006年2月24日	

文

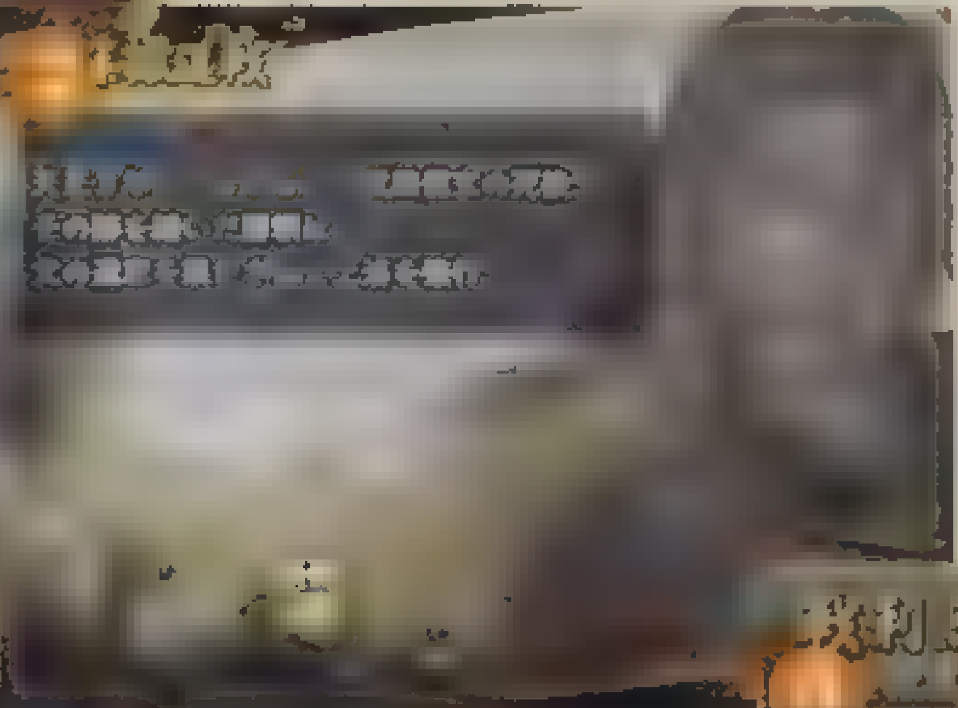
武将能力

一代中每位武将的能力分为体力、无双、攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力、移动力、跳跃力和回避力。大概是觉得这么分太细了，在本作中武将的能力被统合为8项：体力、无双、攻击力、防御力、马术、移动力、瞬发力、运。新增的瞬发力和运究竟有什么用，目前还不得而知。

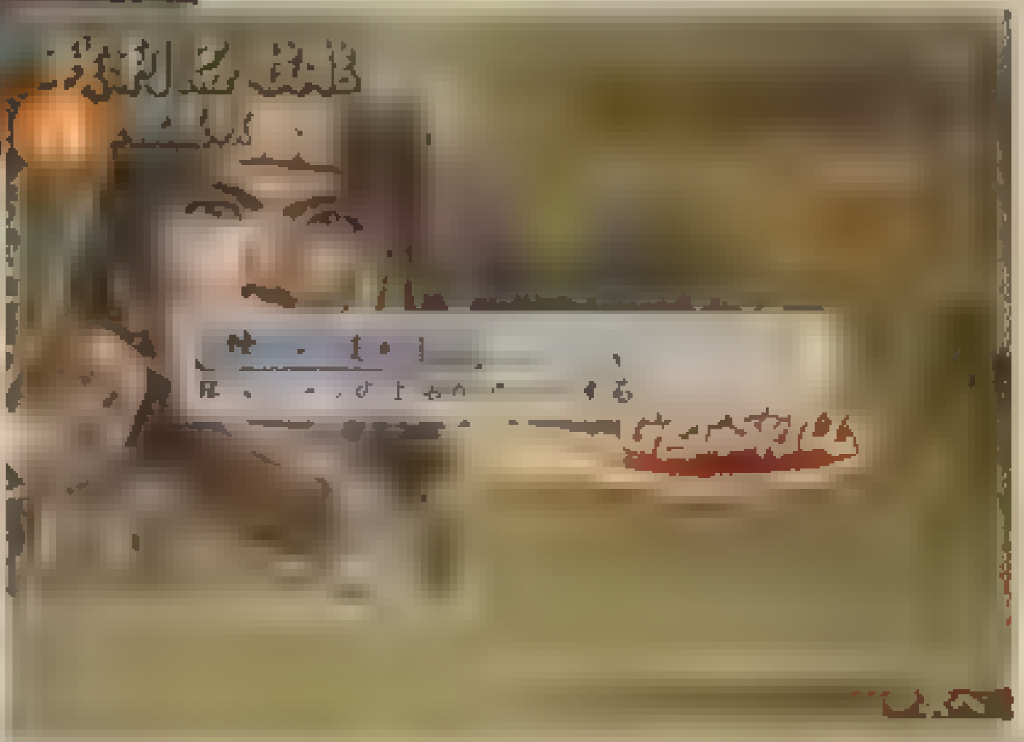


无双演武流程公开

◀无双演武的剧本选择和一代一样，在此画面中还可以进入商店。



▲选择剧本后，照例还是会有剧情介绍，部分剧本还会有过场动画。



▶过关后将进入结算画面，盘点玩家的能力成长以及获得的技能。

◀熟悉的战斗准备画面，这回又多了一个目的：观察敌将持有的技能。

作为游戏最重要的一个模式，无双演武直至游戏快要发售时才公开。在游戏初期可以使用武将有7位：真田幸村、明智光秀、阿市、德川家康、石田三成、立花訚千代和风魔太郎。大概大部分人都会毫不犹豫地选择立花小姐吧!

人称"鬼左近"，是石田三成手下大将。传说石田三成为拉拢岛左近，不惜用自己一半的俸禄。岛左近在军事方面有着过人之才，他在关原之战中被困于己方……

岛左近

初登场

游戏中的岛左近手持一柄战场刀，拥有超广的攻击范围。其特殊技是覆盖全身及周围的属性范围攻击，以及呼救弓矢、火枪的援护射击，相信是一个比较好用的角色。

直江兼续

初登场

游戏中的直江兼续右手持一柄西洋两刃剑，左手拿着一叠护符，明显就是《真·三国无双4》中的左慈的翻版。特殊技是防御性质的护符障壁和令敌人行动变慢的金缚。

号称"战国第一陪臣"的直江兼续，先后在上杉谦信和上杉景胜手下当官，以自己的一生为上杉家立下了汗马功劳。直江兼续也是日本战国……

©2006 KOEI Co.,Ltd. All Rights reserved

即时成长

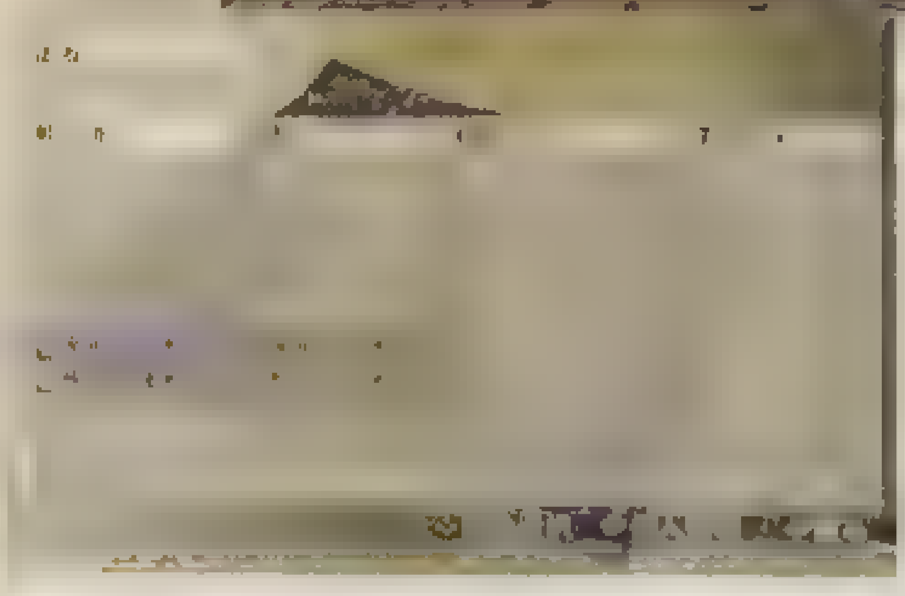
作为令武将成长的经验值而存在的勋功，是根据玩家在战场上的表现而获得的。在一代中当勋功值达到一定程度后就可以升级，升级是可以在战场上即时进行的，升级时还会增加体力上限和无双上限，但能力的成长以及技能的取得一定要在过关后才会反应出来。

▲从图上可以看出，稻姬在第4级时将学会新招，在第5级时将学会新技。

而在本作中升级同样可以在战场上即时进行。在画面左下方可以看到勋功槽，当勋功槽变满时就会升级。升级时不但能力会成长，而且还会学会新动作和新技能，学会之后就能立刻使用。此外在升级后玩家还将随机获得某种能力在一定时间内上升的奖励，也就是说选择在何时升级也是一门学问呢！

技能习得

▶北条氏忠这种大众脸身上也有技能，看来定不是什么好东西。



◀不数不知道，一数吓一跳，本作难道有41种技能？

技能除了在升级时学会以及从商店中购买之外，还可以利用本作新增的偷盗(スティール)系统取得。顾名思义，偷盗系统就是指从敌将身上“偷”学技能的系统。

与敌将战斗时，如果满足一定条件将其击败的话，就能“偷”到敌将身上的技能。敌将身上究竟持有什么技能，可以在战斗准备画面中确认。

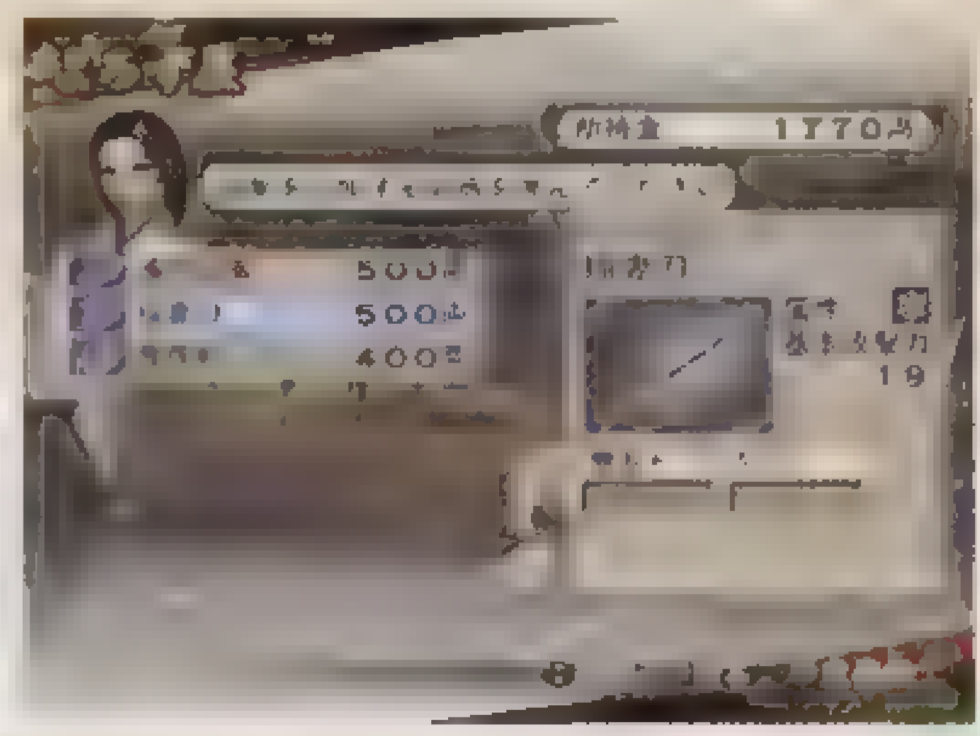
偷盗系统的存在，并不是为了方便玩家，而是将技能习得也变成一种收集。某些罕见技能以及高级别技能必须用偷盗系统才能取得，看来持有这些技能的敌将一定死得很惨。

よろず屋

よろず屋就是商店，商店在本作中的地位相当重要，总的来说有4大作用：武器锻工、技能习得、护卫武将雇用、军马购入。在商店中SHOPPING当然得有钱。在战斗中打倒敌人，或是破坏战场上的箱子，就有一定几率拿到钱。有了钱就可以去商店购物，不过只有在开战前才能进入商店。

商店的最大用处当然是武器锻工，利用武器锻工可以为武器追加附加效果。附加效果的类型和数值都是随机的，看来又得狂用S/L大法了。

军马购入则是本作的一大变化。军马有很多种，能力各不相同，有重视马力的，也有重视速度的。这一设定虽然省去了装备马镫，但又得多破费了。



◀图中的稻妻刀只有4个空格，而武器上最多可带8个空格。怎么拿？当然是用时间去换了！

成长类型

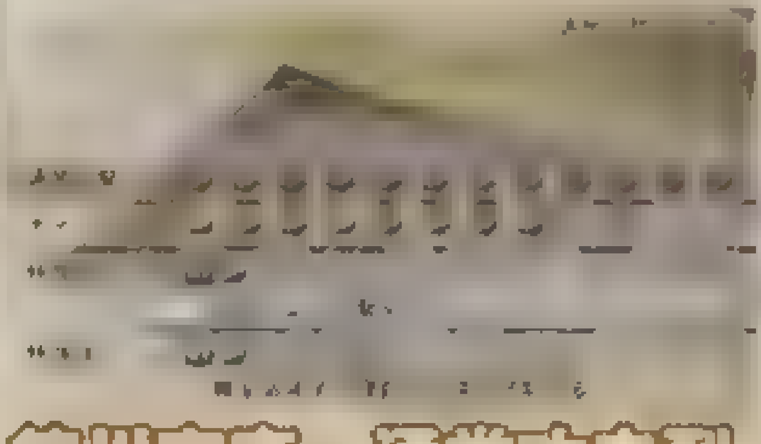
成长类型的设定，在一代中便已有了，不过这一代更加强调这一设定。任何一位武将初期的通常攻击(□键)都只有4回、聚气攻击(△键)只有1回。在升级之后通常攻击的次数和聚气攻击的次数会增加，不过具体增加多少就得看成长类型了。本作的成长类型有3种：通常攻击型、聚气攻击型和特殊技型。下面分别以真田幸村、德川家康和石田三成为例进行解说。

真田幸村・聚气攻击型

▲聚气攻击型的特征在于□，□□，□□□后都可以接续1～3回△，这也是一代全部武将的共通操作。

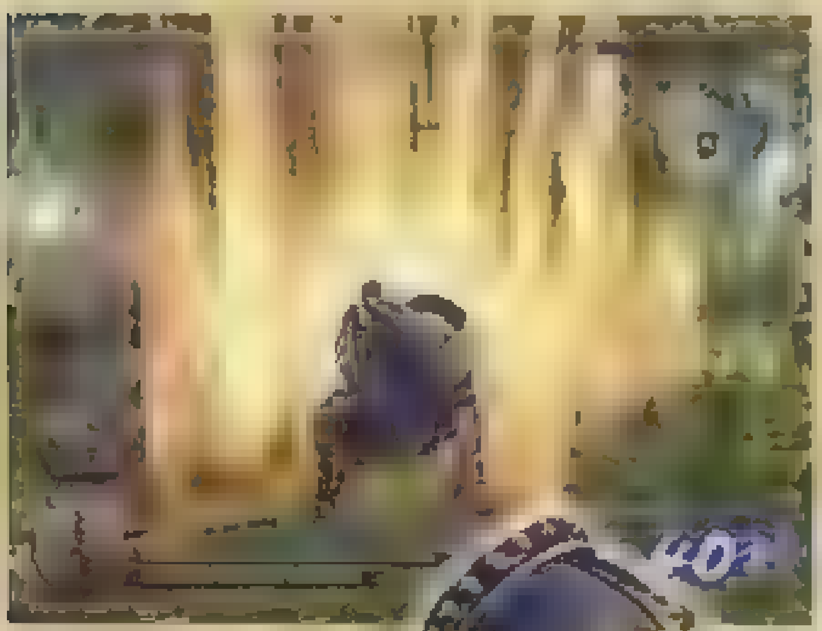
德川家康・通常攻击型

▼多达12回的□连击是通常攻击型的特征，在□□□□□□□□后还能接续△，但最多只能接续一回。



石田三成・特殊技型

▲特殊技型的通常攻击和聚气攻击变化奇少，不过利用R1+□和R1+△使出的特殊技却各有3回变化。



[illegible]中仅用500人便一举将伊东家打垮，而且手下[illegible]人伤亡。在关原之战中岛津义弘率[illegible]千士兵出战，在西军全线崩溃后率队堵住了如潮水般追来的东军，以惨重的代价从关[illegible]

初登场

岛津义弘

游戏中的岛津义弘手持巨大的丸太槌，看起来是一个许褚式的角色(其实更像《第3次机战α》中铁球大叔)。特殊技是提高攻击力和速度但降低防御力的舍身，以及撞击敌人的铁壁。

本作目前已确认的武将

真田幸村	本多忠胜
前田庆次	稻姬
织田信长	德川家康
明智光秀	石田三成
上杉谦信	浅井长政
阿市	岛左近
杂贺孙市	岛津义弘
武田信玄	立花訚千代
伊达政宗	直江兼续
浓姬	宁宁
服部半藏	风魔小太郎
森兰丸	阿国
丰臣秀吉	

[illegible]在《战国无双 猛将传》中已经登场，史实中稻姬嫁给了真田信幸，不过在本作中似乎和岛左近的关系有[illegible]

稻姬

&3DM SM
www.plumbook.cn

文 十六夜

皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco	STG
PS2 ACE COMBAT ZERO The BELKAN WAR	2006年3月23日	日版
对应飞行摇杆		推荐玩家年龄 未定

集合了系列众多要素的最新作《皇牌空战 零 贝尔肯战役》又有新情报公布！下面十六夜将为大家介绍本作的新增要素以及玩家即将面对的强大敌人——贝尔肯公国引以为豪的超兵器！

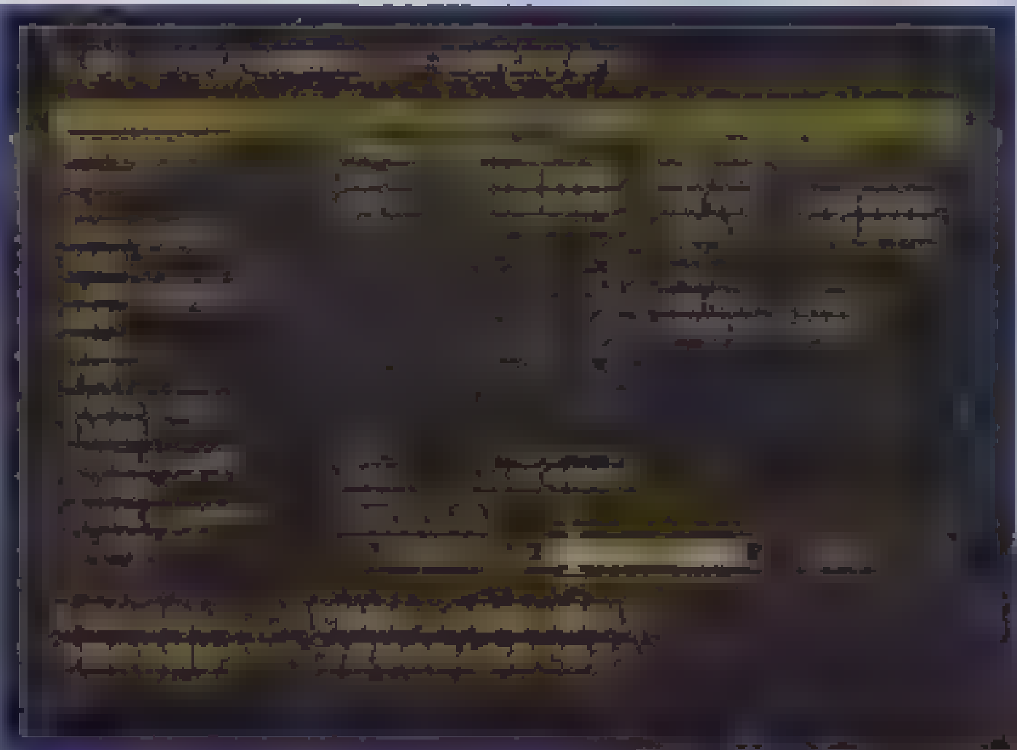
众多进化后的系统齐登场！

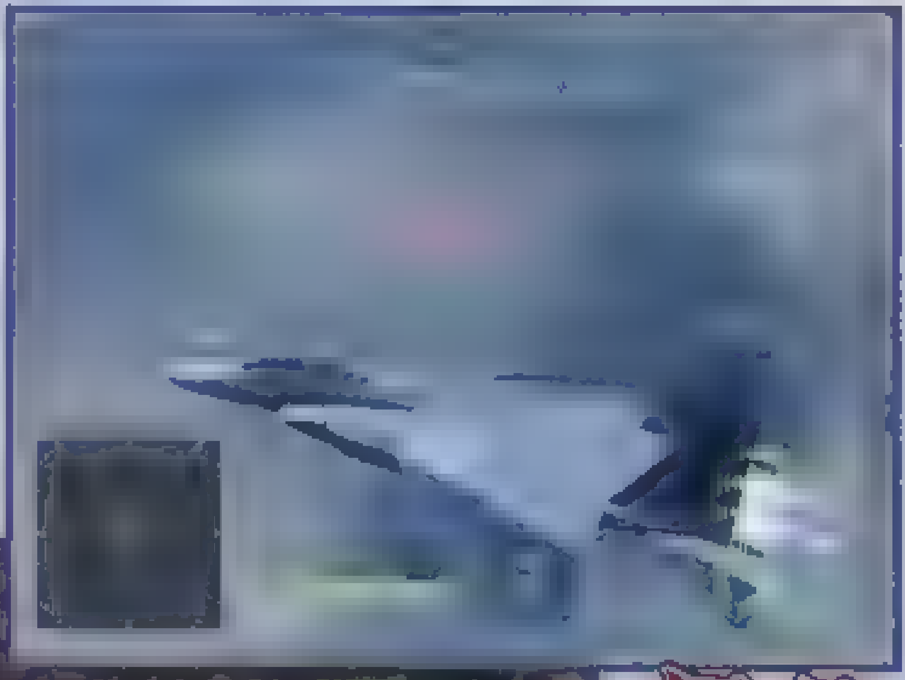
风格称号 Ace Style System

在战场上没有绝对的“善”与“恶”，无论是菜鸟还是皇牌驾驶员，每一名战士其实都只是在为了自己的目标而努力着——也许只是为了在战斗中生存下去，也许是为了实现自己某种理想，也许是为了信念，也许是为了丰厚的报酬……

新作中，根据玩家在战斗中的表现，在战斗结束后会给出一个“风格称号”。“风格称号”一共有三种，分别是“Mercenary Ace”、“Soldier Ace”以及“Knight Ace”。这三种称号不仅仅是将玩家的战斗风格分类，还直接影响到下面任务的内容、对手、圈内评价甚至是战斗时无线电的内容！

Mercenary Ace	孤高的佣兵。一切行动以获取最高的报酬为准则，对于战局、同伴毫不在意。
Soldier Ace	标准的战士。除了确保完成任务外还会根据战况变化改变作战方案。
Knight Ace	真正的骑士。凭借技术与经验，生存已经不是问题，真正关心的是同伴的安危。

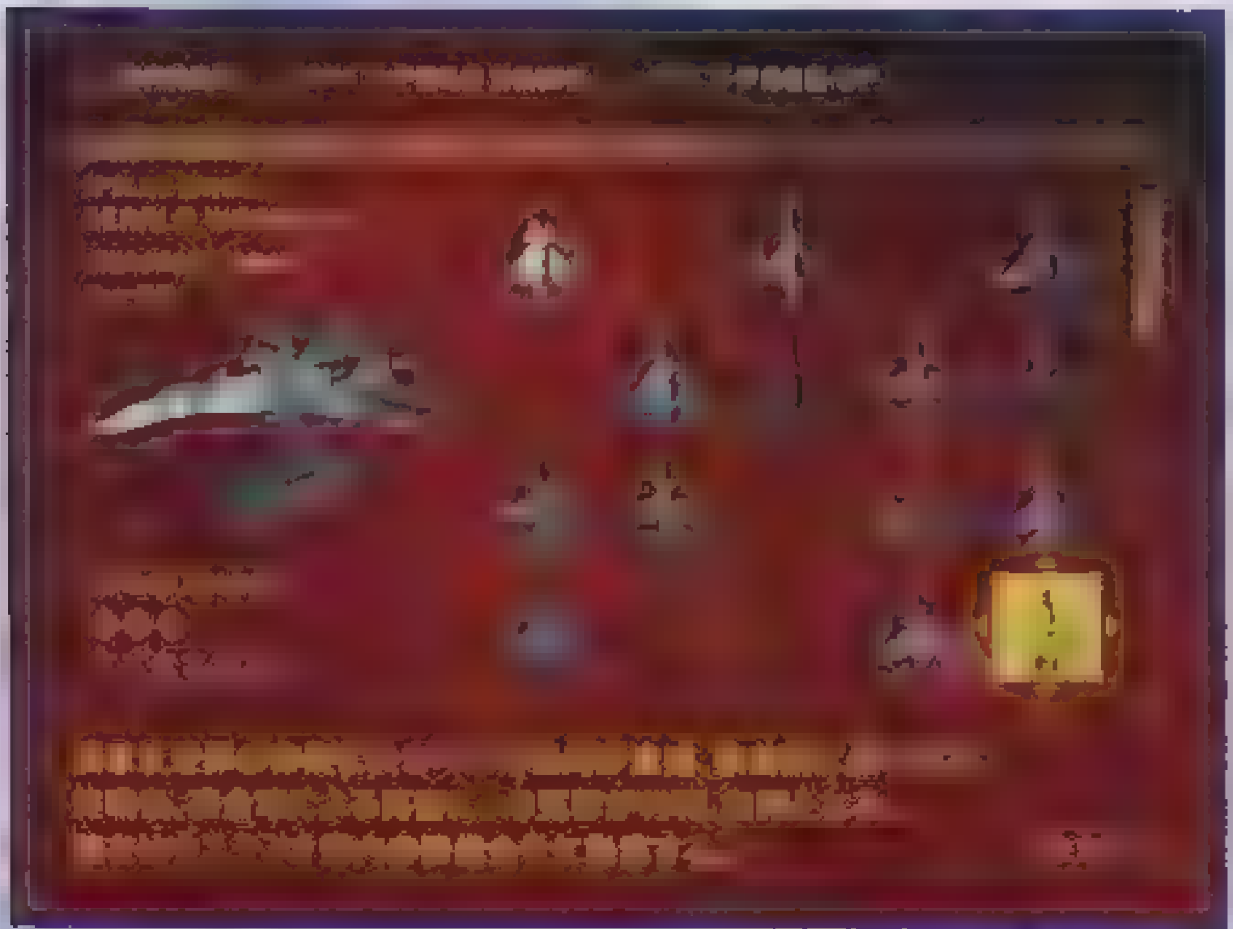




▲图中所标出的部分便是战斗结束后根据玩家的表现所给予的“风格称号”。可以看到“风格称号”并不像战斗评价一样直接改变，而是会先在一定范围内波动，当超过某一评价的范围后“风格称号”就会改变。

是受人景仰 还是让人畏惧

战绩 Assault Record



▲在这里玩家可以随时查看曾经击落的王牌飞行员的资料，除了座机、击毁数等基本资料外还有驾驶员的履历以及战后的去向。

在游戏中玩家要面对数量众多的敌人，而其中很大一部分是与玩家一样拥有矫健身手、将会被后人写进教科书中的皇牌飞行员。如果玩家能够成功击毁他们的话便能够在“Assault Record”中查询他们包括真实姓名、代号、生平等各种资料，这些皇牌飞行员的数量更是超过了150名！也许在战场上为了各自的理想与信念而战的双方是敌人，但他们或高超的技术、或无可厚非的人格都值得战争后的生还者崇敬与缅怀。

实时反馈系统 Feedback System

相信玩过前作的人一定对里面交错繁庞的无线电通信记忆犹新，而本作的无线电通信量将远远高于前作。除了数量，在内容方面新作也进化了不少，不再是固定的几句台词而是能直接反映出当时的战况！当玩家对敌目标发动突袭，会听到对方无线电先是一阵慌乱的警报与各部门询问情况的声音，之后会慢慢恢复通讯秩序，并逐步传达应对措施以及不断向各防御单位通报玩家的位置。瞬息转变的战况配合能够实时反馈的无线电，新作将拥有系列最强的临场感以及互动性！

▲能够对玩家的行动实时作出反应的无线电通讯，使新作拥有系列最强的临场感以及互动性！

©NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions

特殊武器选择系统

《皇牌空战4》中登场的特殊武器选择系统将在本作复活！与前作不同，新作每一种机体都不再只配备固定的特殊武器，玩家可以根据任务的内容以及战斗风格，在出击前从提供的特殊武器中选择一种装备到战机上。

Kill Mark

与现实世界一样，当击毁或击伤目标后，都会用不同的标记在玩家驾驶的机体上表现出来。虽然目前Kill Mark的实际作用还不明确，但很有可能就是前作机体经验值的另一种表现。

机体能力图

利用图形的方式直观表现出机体各方面的能力。按照顺时针依次为机动性、速度、空对空、空对地、稳定性以及防御力六项。

选择特殊武器

XAGM

对地攻击用导弹。最多可同时锁定并攻击四个地面目标。

FAEB

无诱导燃烧弹。爆炸的同时以弹着点为圆心散布高性能燃料诱爆周围目标。

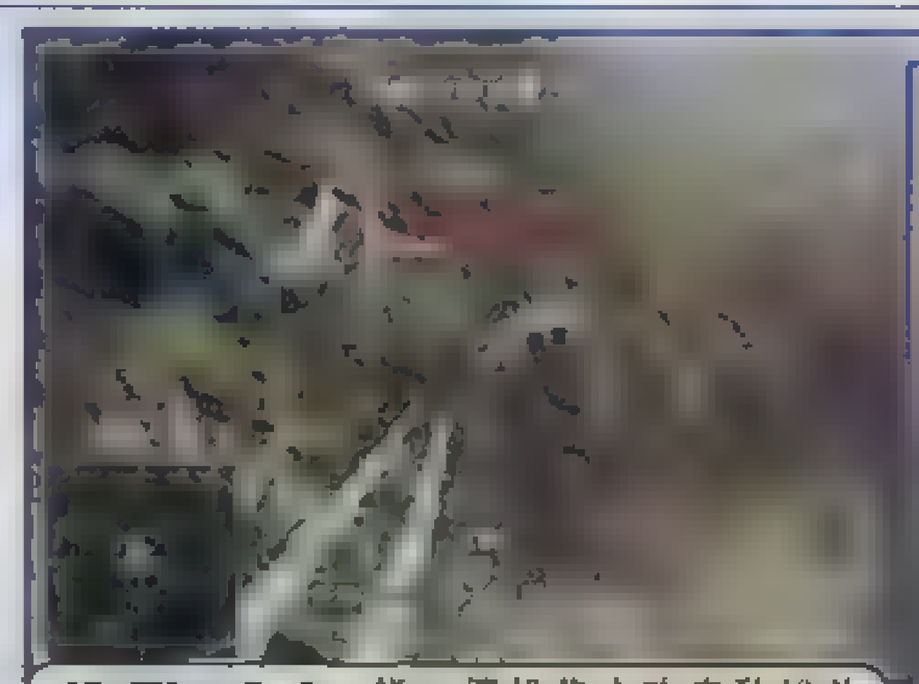
RCL

无诱导火箭弹。各弹均具有一定的爆炸能力，能够实现对一定范围内目标的集中攻击。

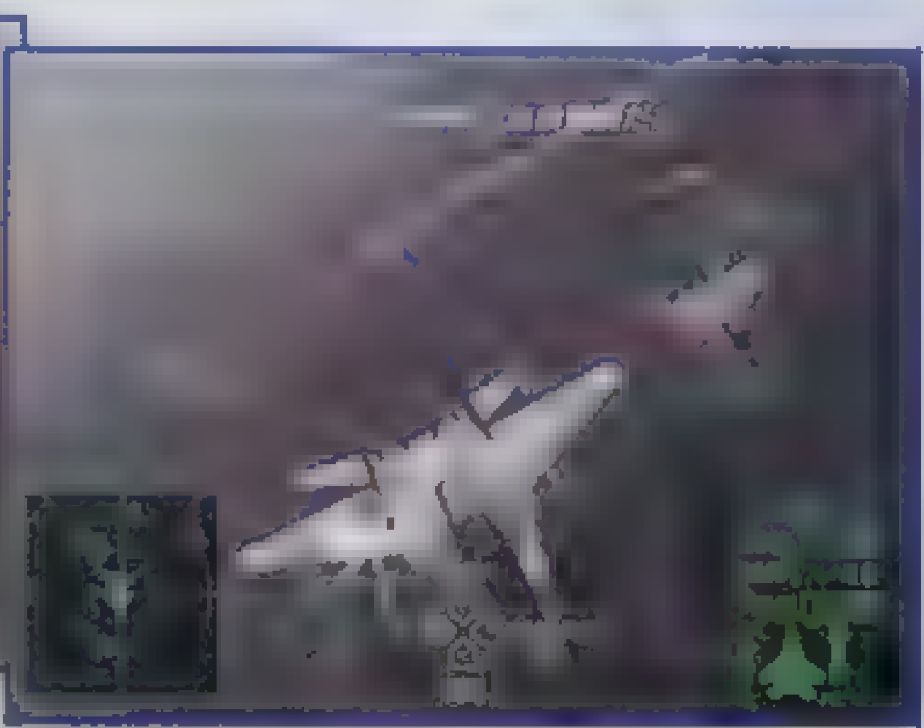
僚机系统

在前作《皇牌空战5》中，玩家能够通过使用十字键来向僚机下达进攻、分散等命令，而这一系统同样将在新作中登场，当然，进化点相当明显。

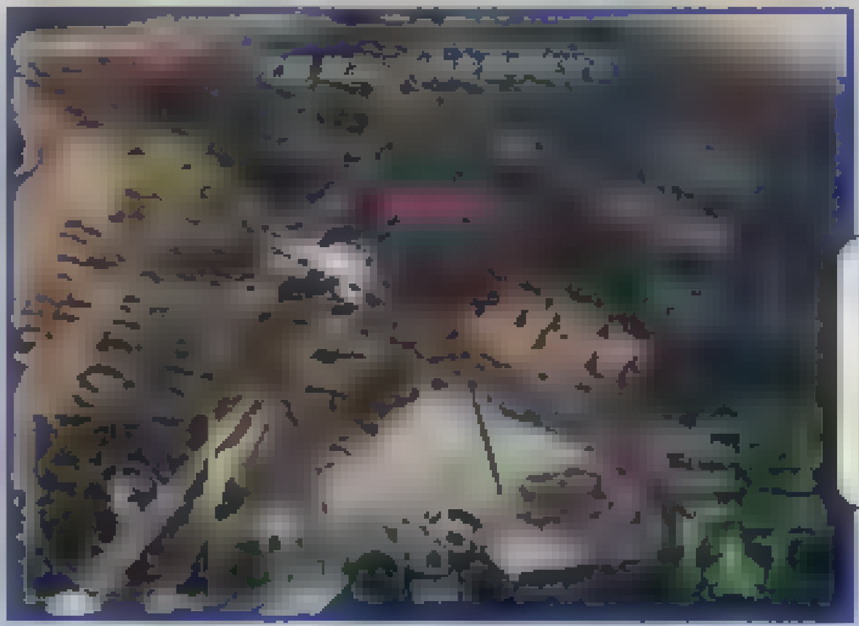
目前已经判明，新作中“分散”指令将被细分为“分散对空”、“分散任意”以及“分散对地”三种，这样玩家就能够根据战术的需要指挥僚机执行更为精确的作战了。而到了战役后期，这种能够充分体现效率优势的指令将会被玩家频繁使用。那么现在就先来熟悉一下吧：



分散对空 指示僚机集中攻击敌战斗机，有了同伴的支援与掩护，玩家就能够安心发动对地面的进攻或击中精神猎杀某一特定目标了。



分散任意 指示僚机根据实际情况选择攻击空中或地面目标。在执行实力对比悬殊的扫讨任务时将能发挥最大的效率，在战事混乱、战局不明朗的情况下也能起到制造突破口的作用。



分散对地 与“分散对空”相对，指示僚机集中攻击地面目标。强攻敌人堡垒时将发挥相当大的作用，另外如果不想把弹药浪费在这种“活靶子”上面的话，“分散对地”是很好的选择。

贝尔肯战役传说中的超兵器等待玩家挑战！

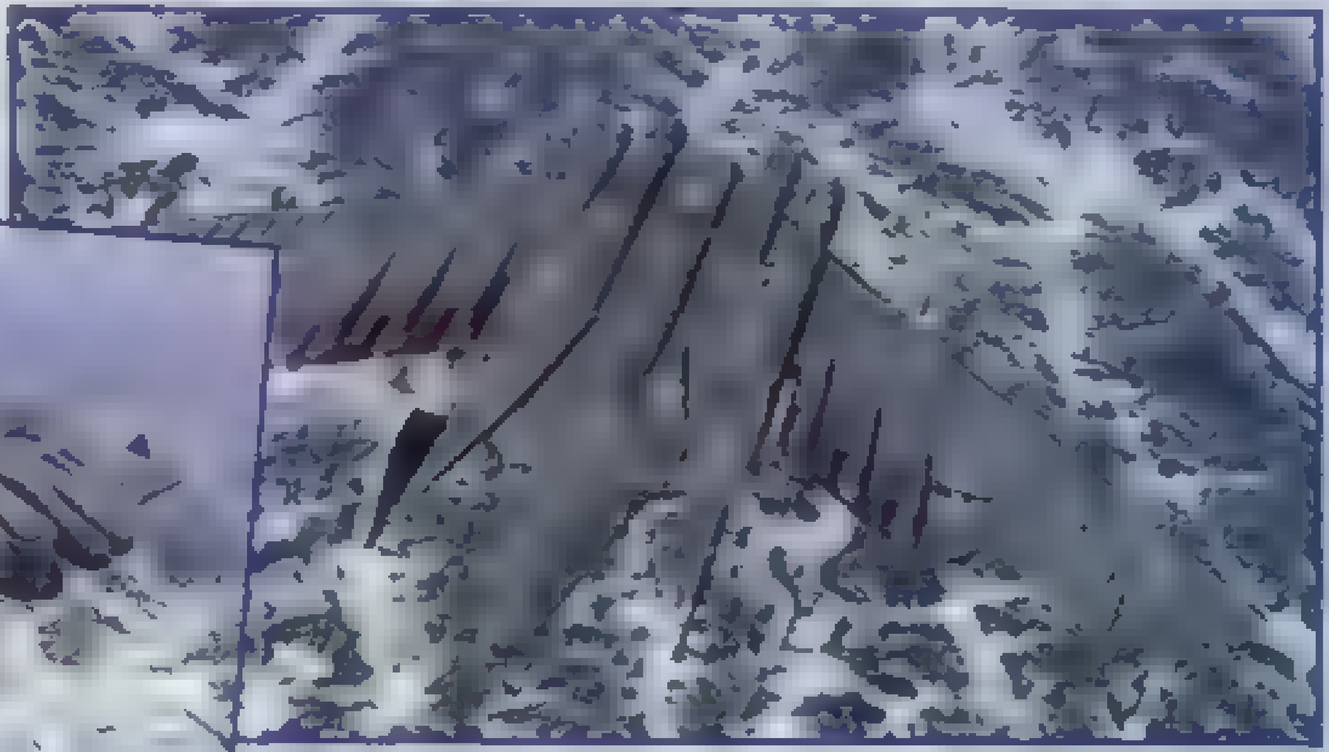
作为那个时期的超级大国，贝尔肯公国的军事实力是毋庸置疑的，本次就为大家带来两种超兵器的介绍，它们都是玩家以后将要面对的死敌，从现在开始就要考虑对策了。

带来死亡的巨鹰

重巡航管制机 Hresvelgr

南贝尔肯国营军工厂在极其保密的形态下开发制造的全长达503m的重巡航管制机，然而由于造价以及后期保养等方面的限制，整个系列实际上只完成了第一阶段，原定的量产化以及正式服役一直都未能实现。

最初由于是以长距离进攻为目的而设计，因此拥有惊人的物资搭载能力以及不间断巡航能力，更配备了6台1350.2kn的高出力引擎。

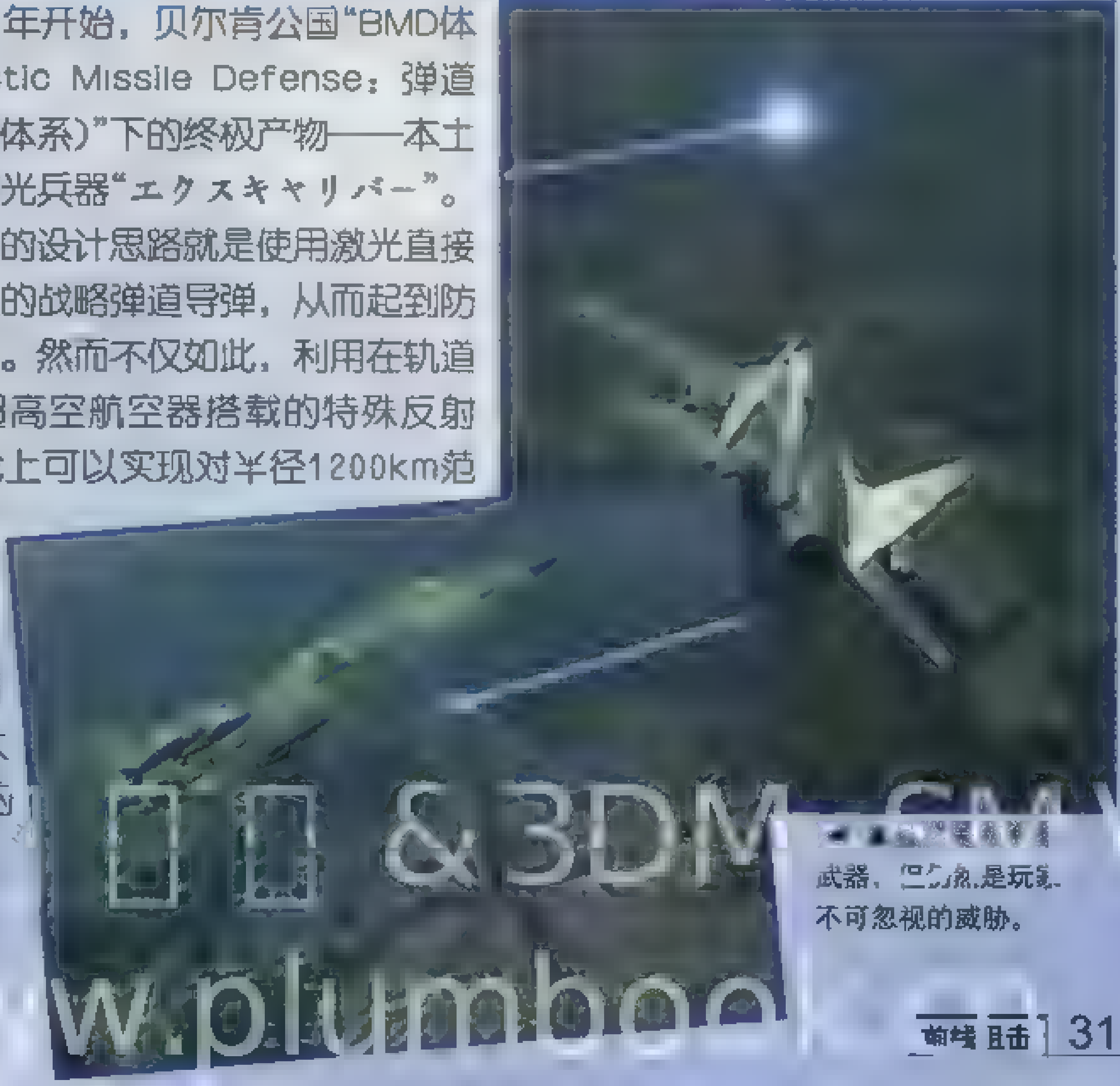


守卫贝尔肯的光之圣剑

防御型激光兵器 Excalibur

1981年开始，贝尔肯公国“BMD体系(Ballistic Missile Defense：弹道导弹防御体系)”下的终极产物——本土防御型激光兵器“エクスキャリバー”。

当初的设计思路就是使用激光直接照射侵入的战略弹道导弹，从而起到防御的作用。然而不仅如此，利用在轨道卫星或超高空航空器搭载的特殊反射镜，理论上可以实现对半径1200km范围内目标的定点打击。是贝尔肯公国强大军事力的标志。



……武器，……是玩家不可忽视的威胁。

&3DM www.plumbook

最终幻想XII　Square Enix　RPG

PS2　FINAL FANTASY XII　预定2006年3月16日　日版

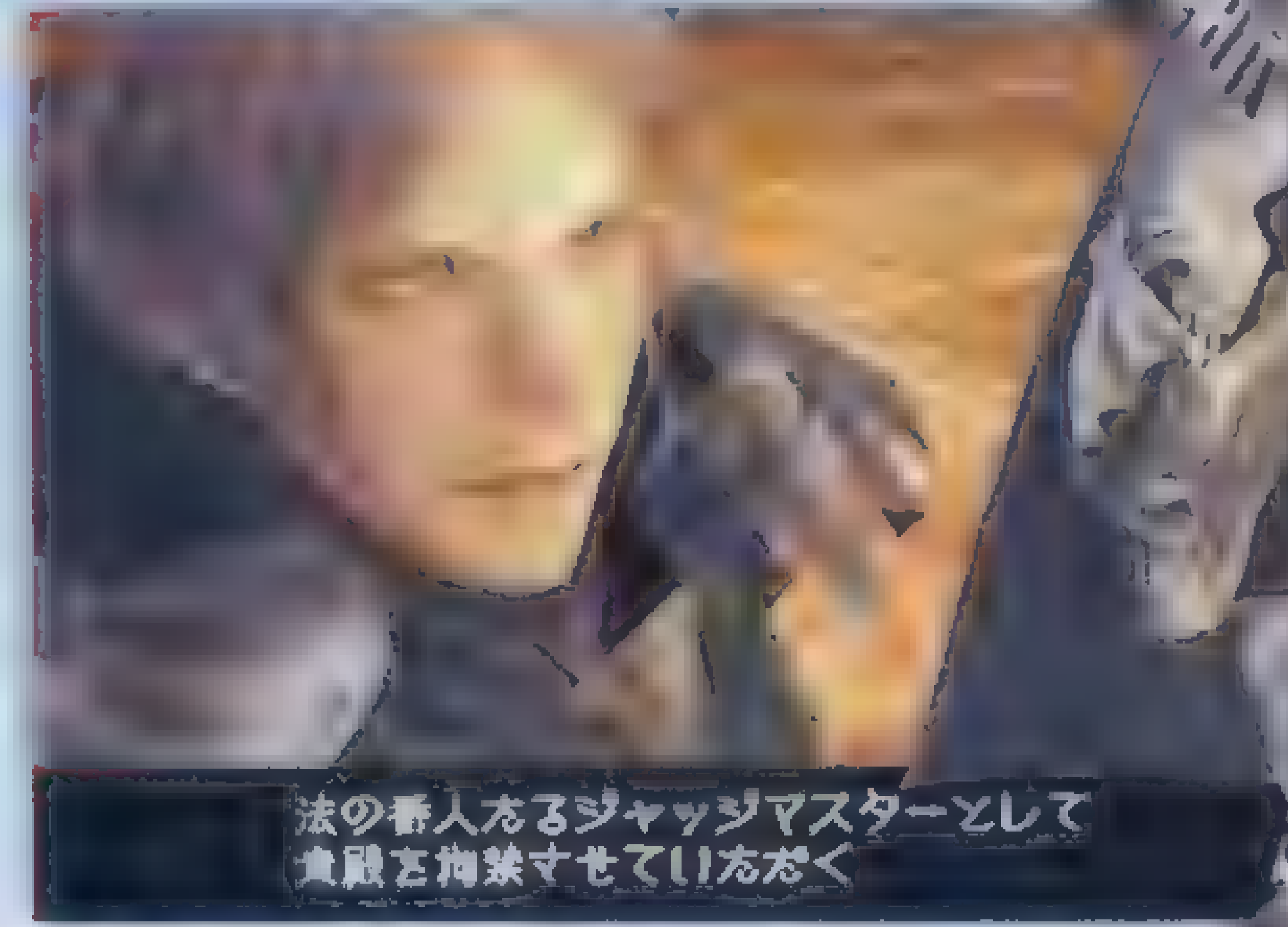
对应周边未定　对应玩家年龄未定

当各位读者拿到这期杂志时离《最终幻想XII》(以下简称《FFXII》)的发售已经不到一个月了，有些紧张但更多的想必是无比的期待吧。多次延期，最后还更改了制作人，经过了如此多的变故《FFXII》真的要出现在我们的面前了，这怎能不让人高兴?

文 邪魔天使

裁判长中惟一的女性

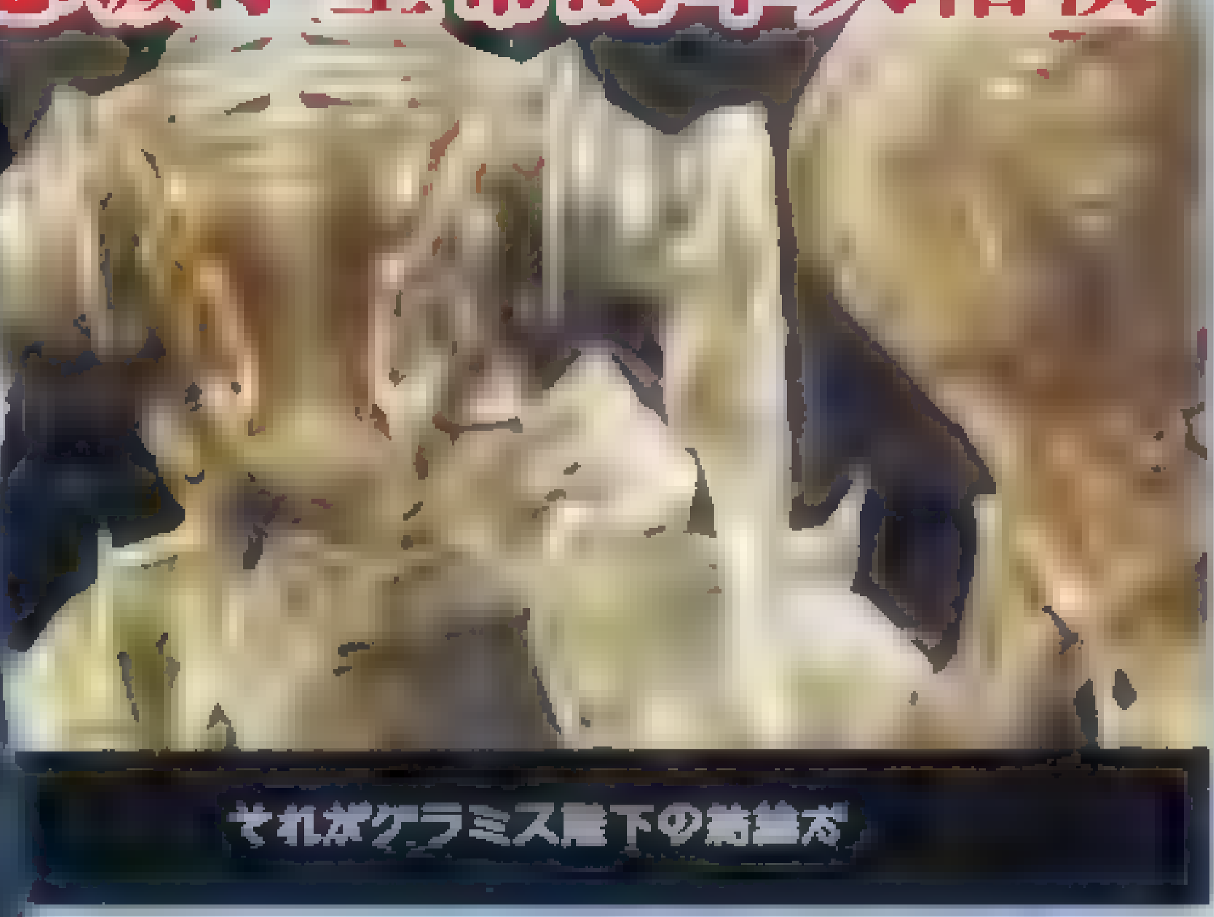
正如之前我们猜测的那样，在裁判长中有一名女性，作为裁判长中的"红一点"相信她在游戏中的戏份定会相当抢眼。多蕾斯是向皇帝发誓效忠的人，但对于最有可能成为下任皇帝的维因却心存芥蒂，她似乎知道维因的真正想法，所以对维因持否定态度。但相对的，她对维因的弟弟拉萨却相当看好，认为拉萨非常有才识，并希望他成为阿尔克迪亚帝国未来的皇帝，将帝国建设成为一个理想的国度。



▲锐利的眼神，尽显干练的短发，她口中所说的"你"应该就是暗杀达尔玛斯卡国王的巴修了吧。

扎尔加巴斯

忠诚于皇帝的军人楷模



◀不管继承人是谁，扎尔加巴斯只会服从于阿尔克迪亚帝国的皇帝，现在他效忠于皇帝古拉米斯。

无论发生什么事，扎尔加巴斯都会信任阿尔克迪亚帝国皇帝古拉米斯的话。他与多蕾斯在某些地方有着共通之处，但裁判长之间毕竟是相互制约的关系，他们也不会互相交流什么意见，所以事情的真相总是被各种谜团所包围着。对于扎尔加巴斯，我们只能用深不可测来形容。

贝尔加

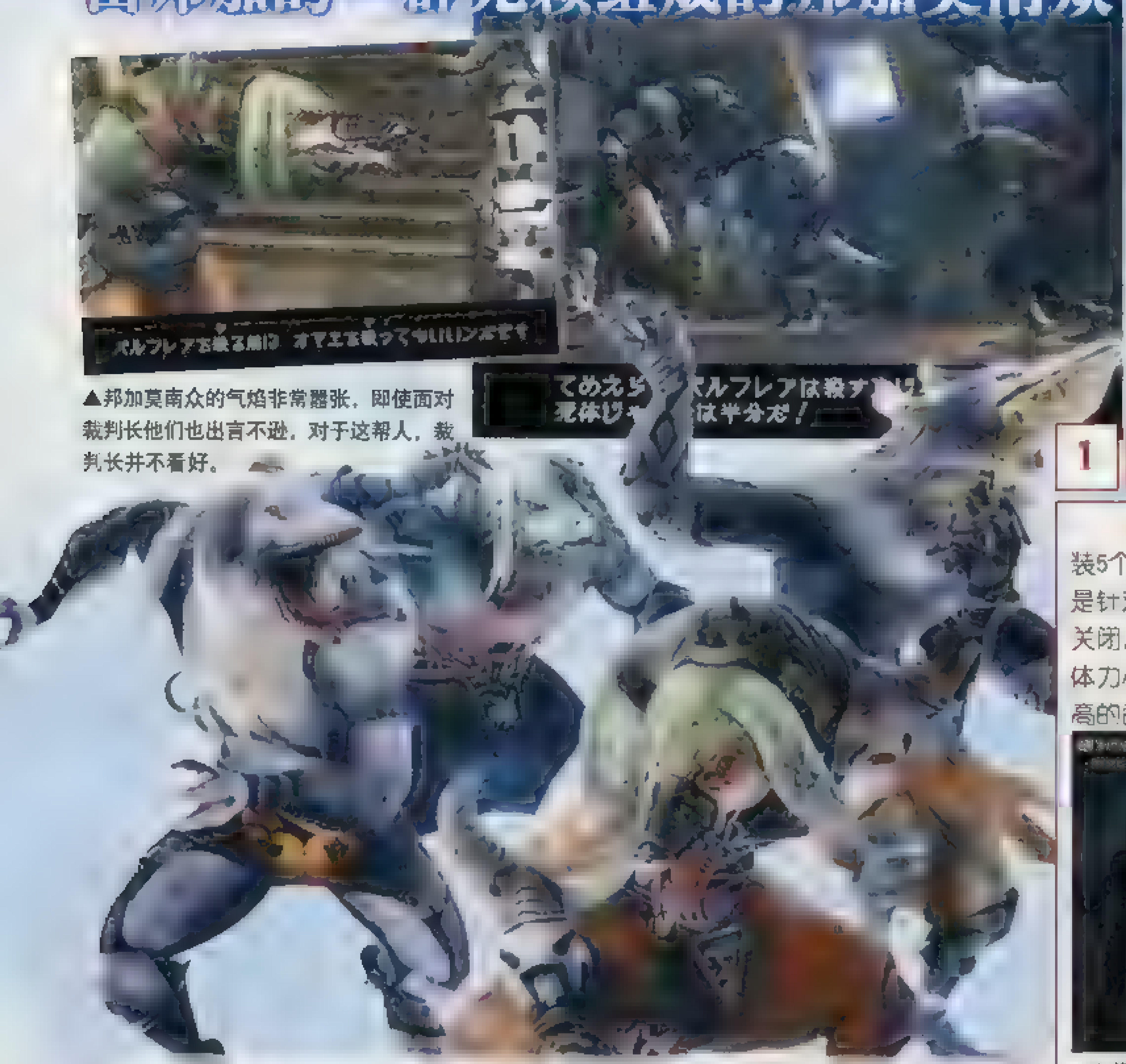
"即使是自己的亲人，如果犯下叛逆的罪行，那就一定要受到惩罚。"从贝尔加的话中我们就能看出他是个冷酷的家伙。在裁判长中贝尔加是坚定的武斗派，认为只有具有了强大的力量才能统治国民。他与多蕾斯完全相反，对于跟自己的想法很接近的维因非常器重。

冷酷无情的裁判长

▲虽然从他的话中我们可以看出贝尔加的过激与残酷，但这种不将感情代入任务中的行为却让我们看到了他那强大的意志力。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD ALL Rights Reserved. CHARACTER DESIGN.Akihiko Yoshida

由邦加的一群无赖组成的邦加莫南众



▲邦加莫南众的气焰非常嚣张，即使面对裁判长他们也出言不逊，对于这帮人，裁判长并不看好。

我们都知道巴尔福雷是一个不属于任何国家，经常做一些锄强扶弱的事情的义贼，在民众间拥有极高的人气。但是他的所作所为却被一些人所憎恨，他们千方百计地想捉住他，因此他也成为了头号通缉犯。而其中有一个由邦加族人组成的赏金猎人组织对他是尤为执著，那就是邦加莫南众。

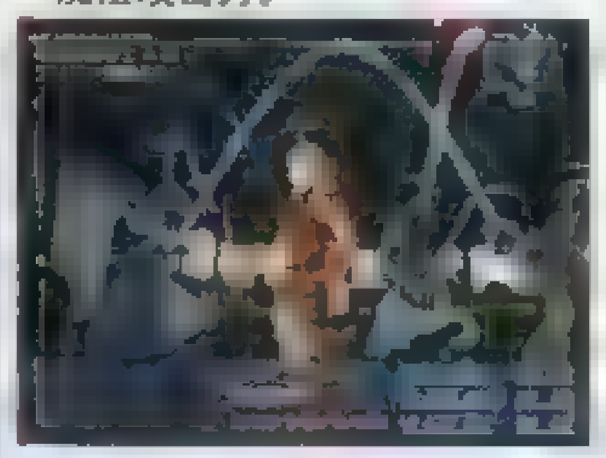
战斗系统“因势制宜”大解析！

我们知道《FFXII》的战斗并不会切换到战斗画面，而是在地图上直接进行，玩家不仅可以给自己控制的角色和同伴分别下达指示，也可以让战斗自动进行，针对自动战斗的情况就要事先给同伴们设置好战斗指示，这就是本作中新加入的“因势制宜”系统。这一系统可以给各个角色设置战斗中的行动，以针对不同的战斗，根据他们自身的特点让战斗更加有利，这样的目的也是让战斗时的操作更加简便，可以更好地同时操作各个角色。因势制宜中有攻击目标的设定还有除了攻击以外的其他行动方式的设定，玩家可以进行自由组合，并且还可以自由开启或关闭这一系统，而即使是处于开启状态玩家还是可以亲自给角色下达指令。

1 因势制宜系统的设置

因势制宜系统的命令每个角色可以装5个，红色的槽是针对敌人，蓝色的槽是针对我方，这5种设置还能分别开启或关闭。设置的种类有攻击面前的敌人、体力小于70%使用回复药、攻击魔力最高的敌人等。

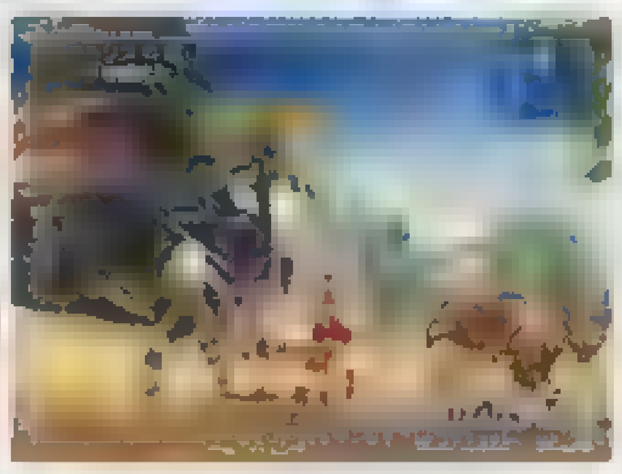
▲将敌方目标设为魔力最高的敌人，当战斗时就会对其魔力造成破坏，降低敌人的魔法攻击力。



◀战斗中巴修将目标锁定在正在咏唱魔法的敌人，接着他就会按照因势制宜的设置对其攻击。

2 根据状况考虑因势制宜的设置

◀角色名字的右边显示「OFF」，证明此时因势制宜系统处于关闭状态。

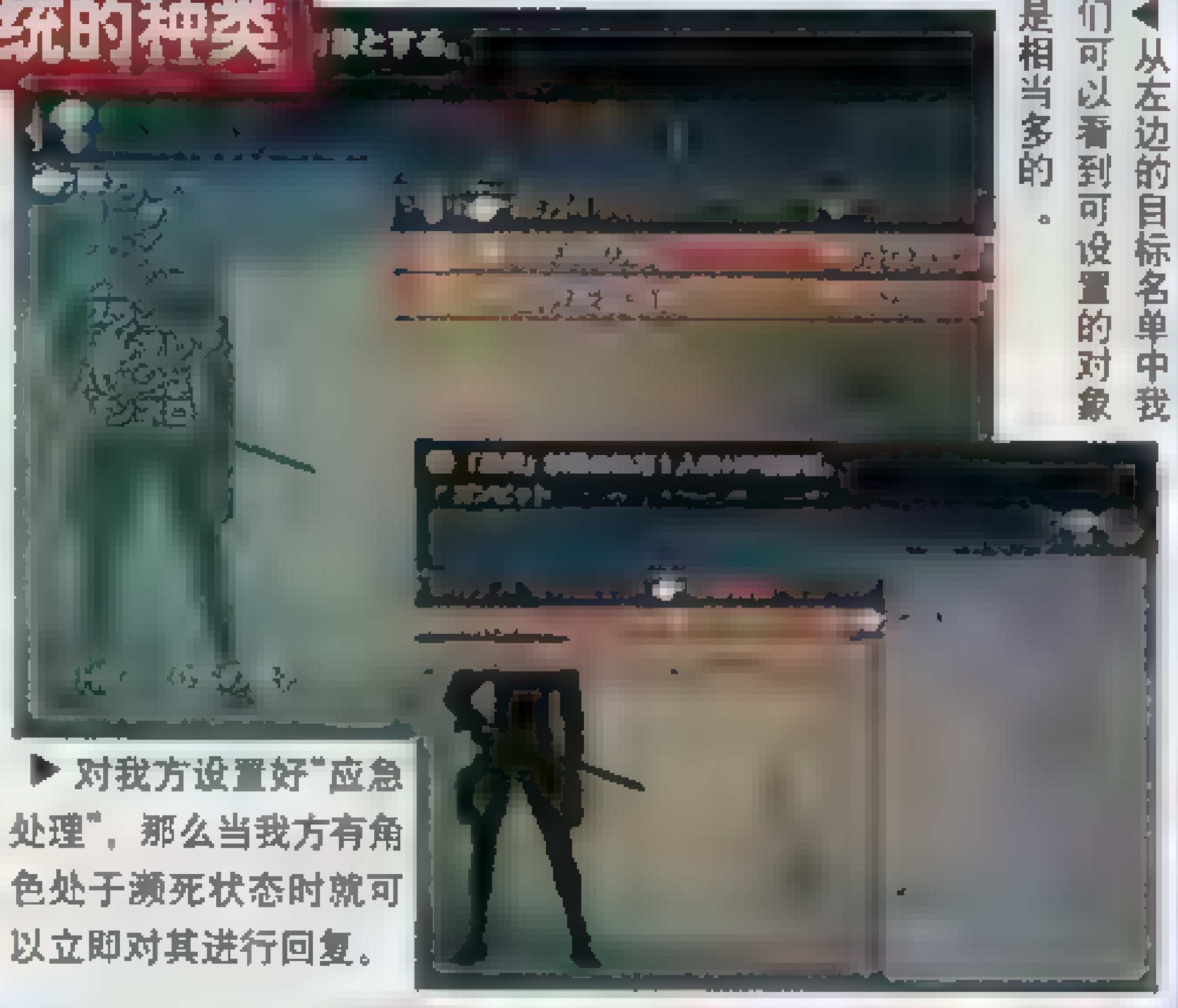


▶当关闭因势制宜系统后，角色名字旁边的“G”就会消失，战斗时要亲自给同伴下达指令。

刚才我们说了，因势制宜的开启或关闭随时可以在菜单中进行，所以当玩家进入某一区域时可以根据这一区域敌人特点对其进行调整，当开启因势制宜系统后地图上玩家名字的左方会有一个黄色的“G”显示。

3 因势制宜系统的种类

《FFXII》中因势制宜的系统种类相当丰富，比如角色攻击的对象、HP和MP的恢复、针对某一种异常状态等，玩家可以根据情况从多个选项中选出对自己最有利的一项。当然，设置什么样的选项还是看各自的爱好，没有绝对正确一说。种类多这也让设置时更能展现玩家自己的个性。



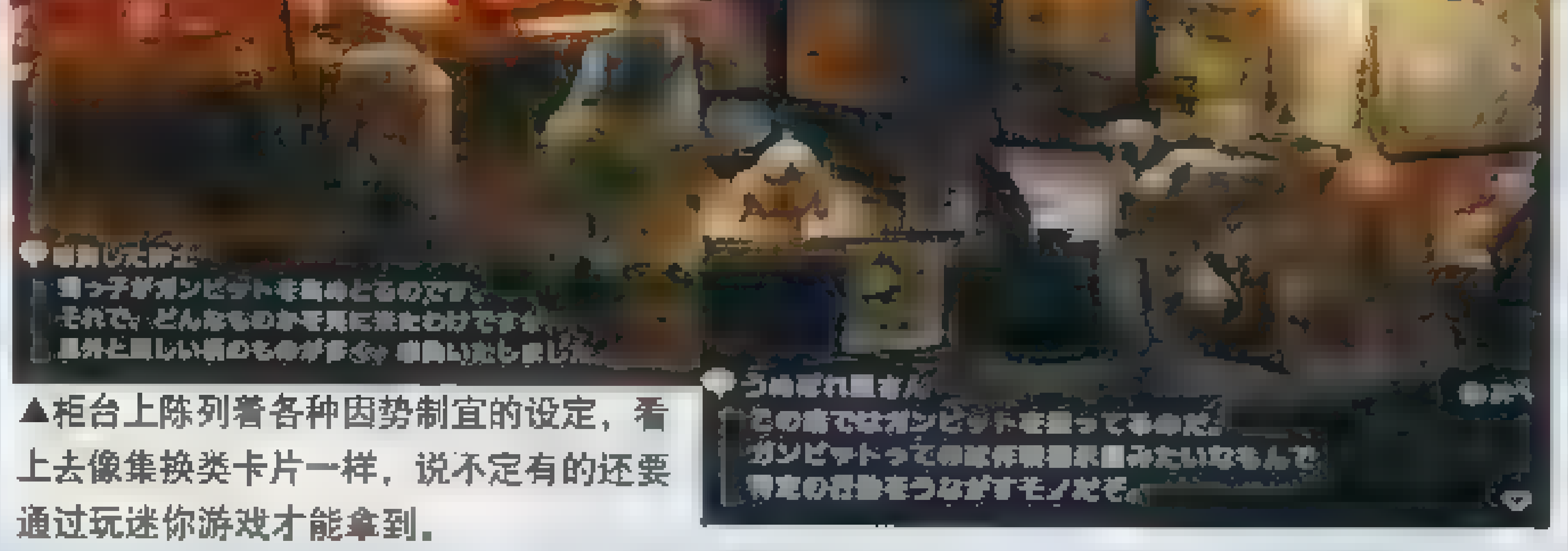
◀从左边的目标名单中我们可以看到可设置的对象是相当多的。

▶对我方设置好“应急处理”，那么当我方有角色处于濒死状态时就可以立即对其进行回复。

4 因势制宜的入手方式

游戏中因势制宜的各种设置并不是一出来就有的，如果没得到就不能设置。因势制宜的设置可以在商店中购买，也可以从迷宫的宝箱中得到。一旦获得新的因势制宜设置那么我方全员都是以使用，而强力的因势制宜其入手方法就比较困难了。

▼在因势制宜屋中可以获得关于因势制宜系统的一些情报，也能在这里进行购买。



▲柜台上陈列着各种因势制宜的设定，看上去像集换类卡片一样，说不定有的还要通过玩迷你游戏才能拿到。

在暗中操纵帝国的元老院

统治阿尔克迪亚帝国的是现任皇帝与他的索利德尔家族，而不能让索利德尔家为所欲为的机关就是元老院。拥有绝对发言权的元老院其目的是在皇帝手下执行国政，皇帝的任选也必须要得到元老院的同意才行。现任皇帝也不能无视他们的意愿，对他们也是有所顾忌。不过对于持强硬态度的维因来说，如果以后他当上皇帝，那么他与元老院之间的关系我们只能说肯定是一部好戏将上演了。

文 阿修罗

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix	A·RPG
NDS 圣剑传说DS CHILDREN of MANA	预定2006年3月2日	日版

原本预定于2月23日发售的本作在之前突然宣布延期至3月2日，不久之后任天堂就公布了新版本的NDS——NDSL。当初GBA SP发售时Square Enix就同步推出了《最终幻想战略版ADVANCE》，所以这一次《圣剑传说DS》的延期也颇耐人寻味。从目前的种种情报来看，本作的综合素质相当高，相信能够对NDSL起到很好的保驾护航的作用。

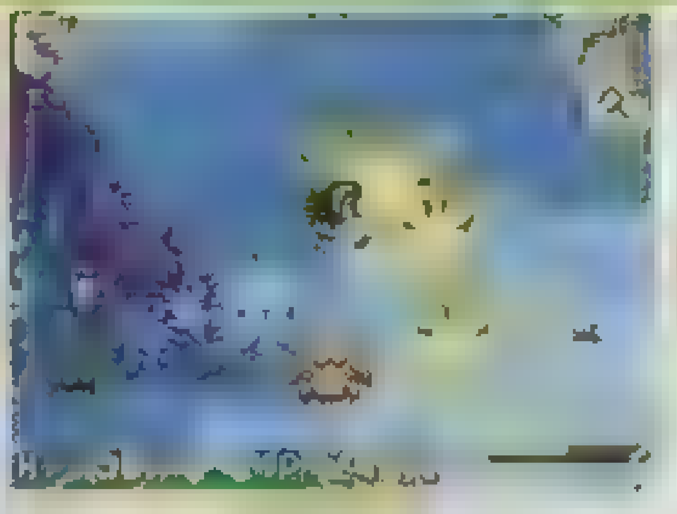
超经典角色再登场!

万德尔·尼基塔 Wanderer Nikita

他是尼基塔一族的另类分子，也是一个喜欢流浪的人（猫？）。因为很中意伊鲁迦岛的环境，万德尔在这里居住了很长时间。弗瑞克等人和他关系很亲密，亲切地把他称为万德尔，而"Wanderer"这名字的意思就是"流浪人（猫？）"。

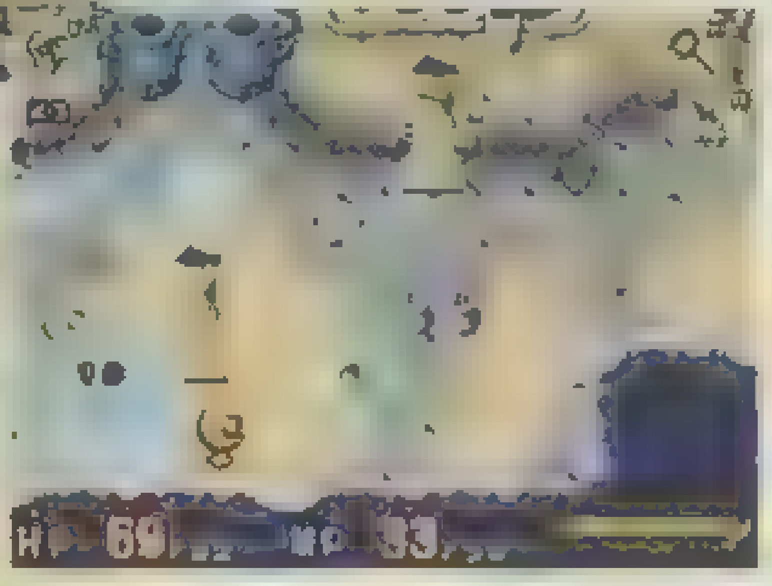
怪猫尼基塔一族是"《圣剑传说》系列"的大人气角色，在以往的作品中多以旅行商人的身分登场。本作中，尼基塔族的万德尔将作为己方的第4名可操纵角色出现！尼基塔的性格豪放，以"今朝有酒今朝醉喵"为信条，是一个很讲义气的伙伴。他使用的默认武器是锤子，也是本作公布的第4种武器！

锤子 锤子的特点就是攻击力超高，即使是普通攻击都能将敌人吹飞。在游戏中有一些障碍物只有使用锤子才能将其破坏，除此以外还有很多地方需要用到锤子。



◀看到这些挡路的大罐子了吗？这些障碍物必须用锤子才能破坏掉。针对不同的情况使用不同的装备，这是A·RPG的一大特色。

◀锤子的用途十分广泛，威力也相当大，不过相信这种武器的硬直会比较长。



超重要剧情角色公开!

缇丝 Tiss

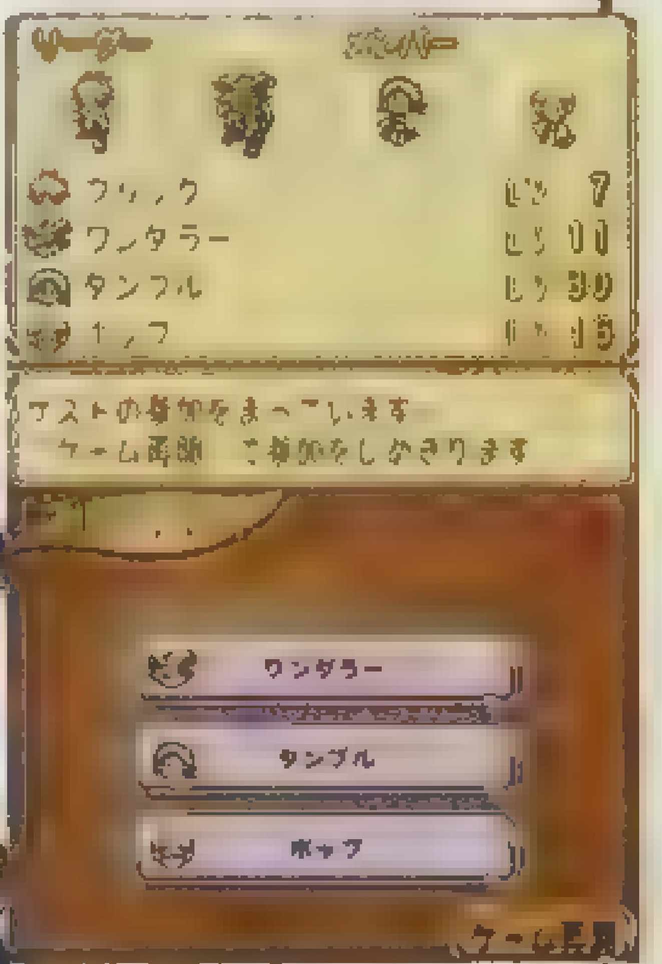
与主角们同样居住在玛娜之村的16岁少女，热爱学习且心地善良。她的父母本是著名的学者，在大灾难中都去世了。缇丝具有"感应玛娜女神之力"的能力，因此在整个游戏的故事扮演着重要的角色。关于她的情报还有很多目前尚不明了。

4名玛娜之子的合力冒险!

《玛娜之子》的一大特色就是能够通过NDS的无线通信功能实现多人合作攻关，甚至可以说合作攻关才是最能体现本作乐趣的模式。

合作模式需要一名玩家担任队长建立游戏，然后由其他玩家加入进来，游戏最多支持4人联机。联机合力战斗时，玩家之间可以相互配合，针对一些单人难以对付的敌人制定特别的作战方案。

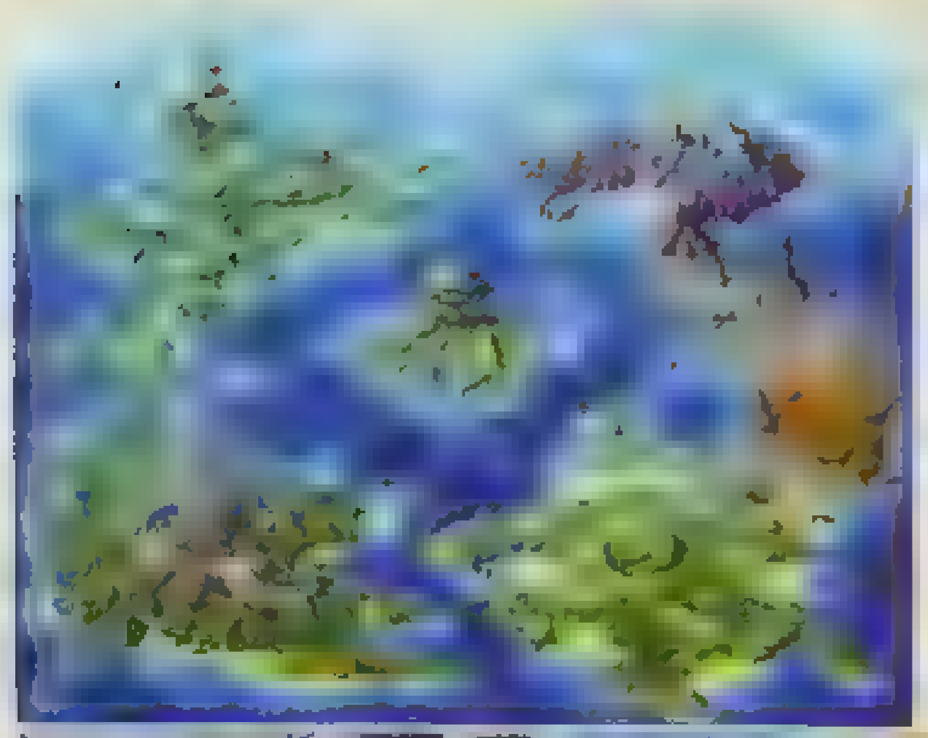
◀眼看同伴在墙壁的另外一边受到了围攻，弗瑞克立刻使用了月属性的精灵露娜的魔法攻击，直接"隔山打牛"，替昙布儿解了围。在实际游戏中，除了合作以外玩家也可以竞争。



▲现在的掌机游戏很少有这样传统的"双打"、"多打"模式出现了。其实，合作加竞争是促进朋友关系很有效的一种手段。

www.plumbook.cn

飞向圣剑的世界！



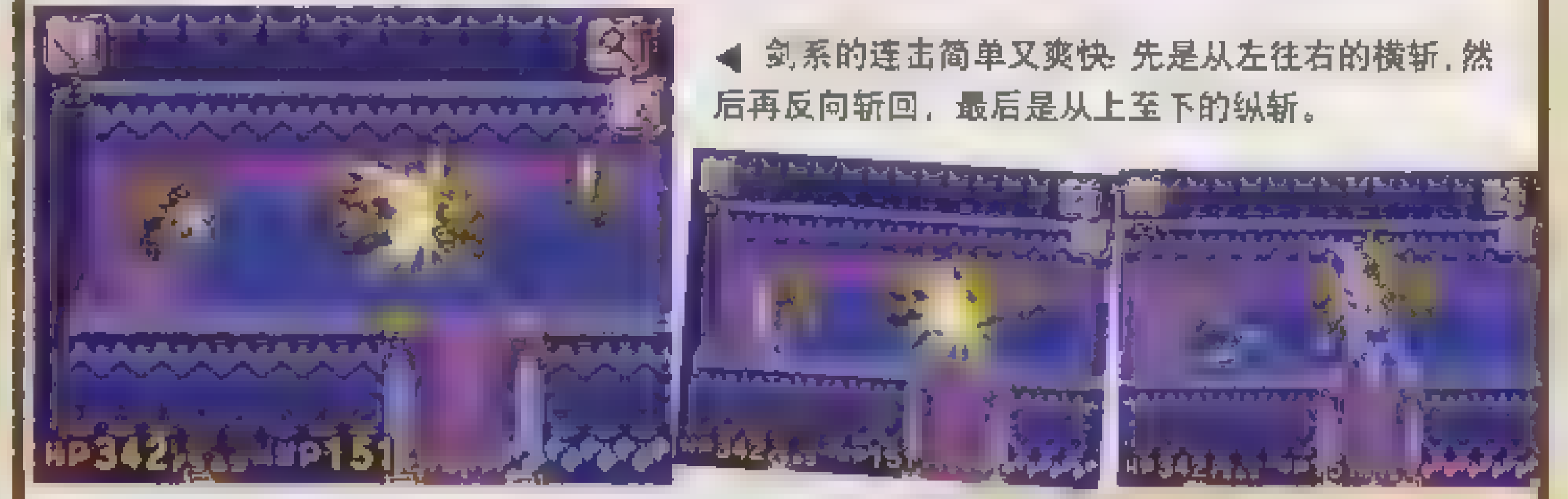
本作的冒险将从生长着玛娜之树的伊鲁迦岛开始，但是这并不意味着这就是冒险的全部！当玩家取得“风之太鼓”后，就能够召唤出山峰与天空的守护精灵弗拉米，借助它的力量前往玛娜女神所创造的圣剑世界“珐·迪尔”！在这个世界里，除了伊鲁迦岛以外，还有另外4个不同的国家。无尽的冒险正等待着弗瑞克他们！

浑身覆盖着纯白羽毛、长着4对飞翼以及1条长尾巴的传说中的守护精灵。没有人知道弗拉米生活在什么地方，但是只要有人敲响风之太鼓，它就会立刻出现在人们的身旁。坐在弗拉米的背上，人们可以在广大的世界中任意驰骋。

爽快地连击系统！

由于《圣剑传说》采用的是A·RPG的战斗系统，所以自然会有“连击”这种能够增加战斗爽快性的系统。

本作的连击系统总共有3种表现形式。其一，单一武器的连击，通过连打按键来实现，角色会根据按键的次数使出固定的连击动作。其二，不同武器的连携，由于本作中角色可以同时装备两件武器，所以通过交替使用不同的武器可以形成更加多彩的连击。其三，精灵魔法与武器的连携，即使是单人游戏时玩家也可以先使用精灵魔法来使武器附带属性，这样就能够使用更加强力的必杀连击了。



◀剑系的连击简单又爽快，先是从左往右的横斩，然后再反向斩回，最后是从上至下的纵斩。

▼当然，我们也可以在剑系连击的二段攻击之后用流星锤来做终结攻击，将不识相的敌人全部打飞吧！

精灵魔法与格斗攻击的连携！

全新的宝石强化系统！

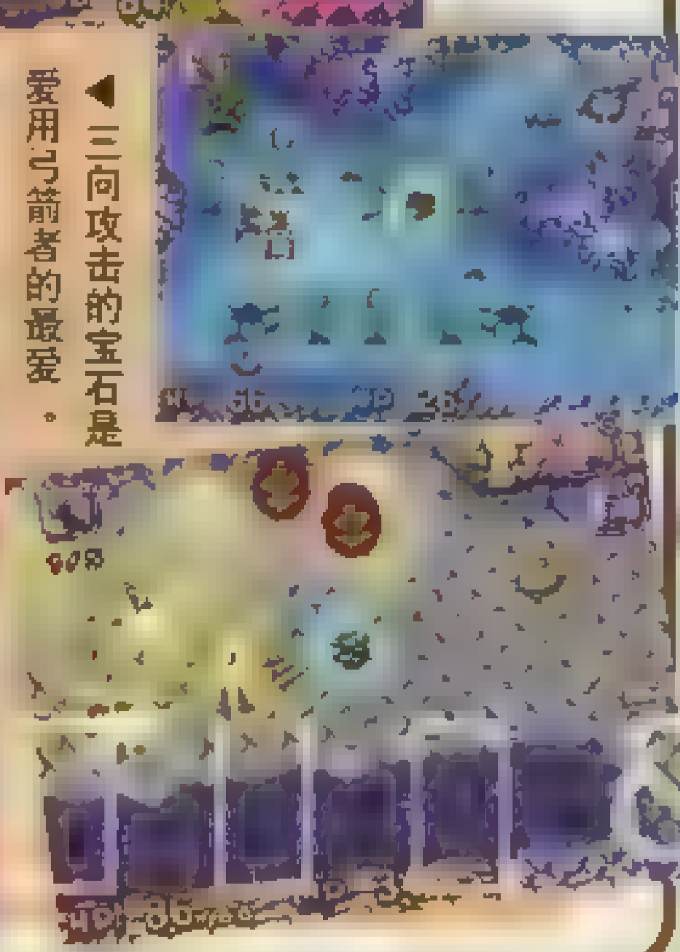
这个全新的系统是继经验值升级、武器、防具、道具等后，另一种能够令角色能力提升的系统。在游戏的过程中，玩家可以获得被称为“宝石”的特殊道具。将各种拥有不同效果的宝石镶嵌到“玛娜框图”中以后，玩家就能够获得各项奖励效果，比如能力提升、武器追加特殊效果等。

玩过“《洛克人EXE》系列”的玩家应该很容易理解这个系统。玩家需要将不同形状的宝石组合到固定形状的玛娜框图中去。宝石的种类很多，其附加的能力也各不相同，不同的宝石组合方式可以令角色获得不同的能力，这使得玩家在育成角色时具有更多自由空间，也使得联机合力战斗时的变化更加丰富！

▲宝石的形状极为多变，玩家的选择余地很大。

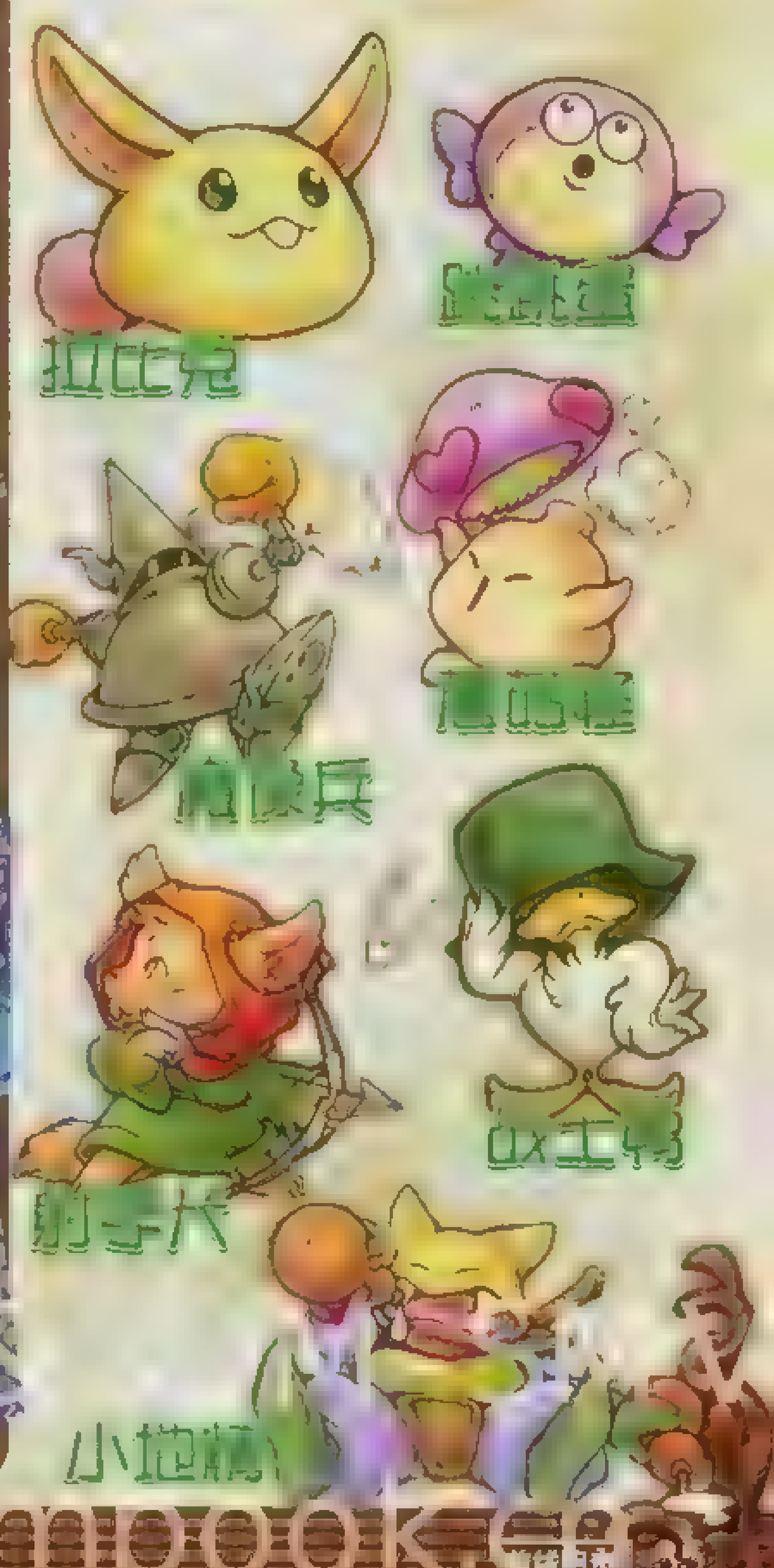
◀▲宝石可以通过多种途径得到。

经过宝石强化后的水魔法！



◀三向攻击的宝石是爱用弓箭者的最爱。

可爱怪物大图鉴！



www.plumbook.cn

文 邪魔天使

TALES OF THE TEMPEST

风雨传说　Namco　RPG

NDS　TALES OF THE TEMPEST　发售日 2006年4月13日

对应NDS无线通信

NDS上的《风雨传说》(以下简称《TOT》)已经公布了一段时间了，让我们惊讶的是它并不是什么外传或是周边类的类型，而是一款《传说》的正统续作。作为系列的第九款正统作品，《TOT》的人设依旧是我们熟悉的猪股睦实，游戏保留了系列惯有的充满幻想的故事和动作要素丰富的战斗系统。本作是系列第一次登陆NDS，它会充分利用到NDS触摸屏和双屏的特点，带给玩家新的感受。标题中的"TEMPEST"的含意是"天灾"，不知道游戏中会有什么样的故事来解释这个词的真正意义，不过好在我们需要等待的时间并不长，届时就会知道了。

游戏的背景故事

故事发生在一个名为阿雷乌拉的大陆，在很久以前统治这片大陆的是一个可以变身为野兽被称为兽人的种族。他们拥有优秀的体质和精神，建立起了一个繁荣的社会。但是有一部分人解放了被封印的技术，这导致的结果是许多兽人被虐杀，因为这一事件大陆分为了两个势力，人们称这一变故为"兽人战争"。兽人战争的结果是兽人的人口急剧下降，大陆的支配权转移到了人类的手中，人类认为兽人是"毁灭世界的种族"，所以他们决定根除兽人。兽人平时的样子与人类无异，但一旦兽化就可以发挥巨大的力量，所以人类国王也非常害怕兽人的复兴。国王命令教会、骑士团对兽人进行追杀，并建立了密告制度，一旦发现混在人类中的兽人要立即汇报。

某一天，一个身负重伤的骑士来到一个村庄，这只是将阿雷乌拉大陆卷入新的骚乱的开始，但凯乌斯对此却毫不知情……

寻找父亲的少年

住同雷乌拉边境村庄里与养父一起生活的少年，因为接受了近卫骑士团所托付的水晶村庄受到异形的进攻，虽然他与养父一起击退了异形，但养父是兽人的身分也暴露了。因此他们被驱逐出村，在与青梅竹马的露比娅和养父出村后，三人受到教会僧兵的追击，养父为了救凯乌斯而自愿充当诱饵，并告诉了他亲生父母的事情，为了寻找自己出生的秘密，凯乌斯踏上了旅途。

凯乌斯·库尔兹

年龄：15岁
性别：男性
身高：165cm

为双亲复仇的少女

露比娅·纳特维克

年龄：15岁
性别：女性
身高：155cm

与凯乌斯一起居住在边境之村的少女；凯乌斯的青梅竹马。双亲都是教会的僧人，夫妇二人原准备成为僧兵之后将来前往首都修行，但被前来村子抓获凯乌斯养父的异端审问官一行所杀害。因为对异端审问官的憎恨，所以当凯乌斯与其养父被逐出村庄时她也毫不犹豫地跟随凯乌斯一起离开。

3D描绘的美妙世界

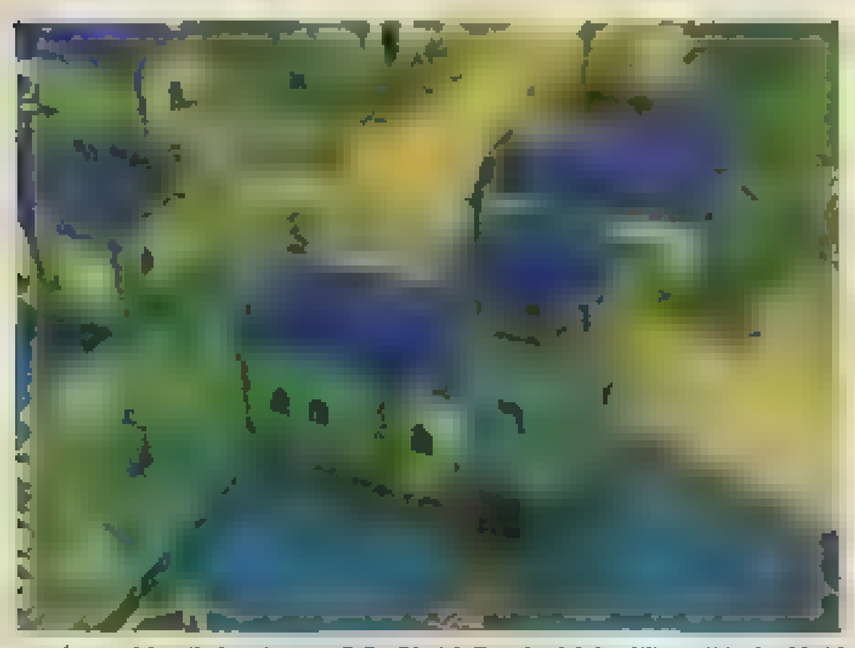
虽然本作是出在NDS这款掌机上，而且NDS的机能也并不是很强劲，但Namco的制作人员还是凭借自己高超的技术将一个3D的世界展现在了我们面前。游戏中人物用的是像《仙乐传说》那样的卡通渲染技术，而全3D的背景也给人带来视觉上的冲击。而且当角色调查什么或是与NPC对话时画面视角会拉近，让玩家清楚地看到人物。

▲不论是角色还是背景都是3D的，可以看出本作保留了"《传说》系列"惯有的色彩丰富的特点。

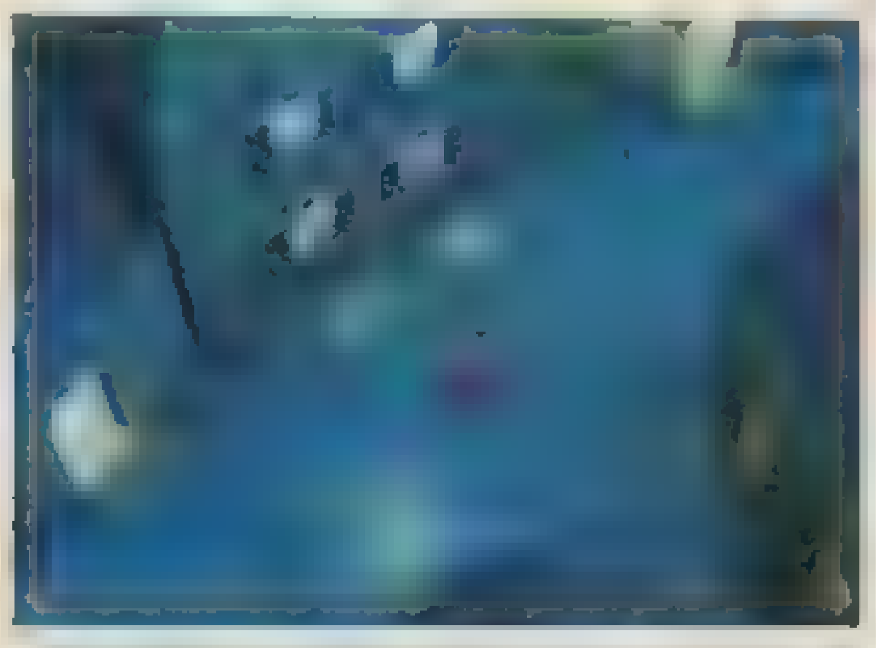
▼调查或者与NPC对话时画面的的视角会拉近，这时将用大比例的画面更清楚地表现人和事物。

随着时间变化而发生的昼夜变换

无论是在地图上还是在城镇中，随着时间的流失会发生昼夜的交替。白天是充满阳光熙熙攘攘的城市到了夜里也许就很暗很静了，另外，在白天和夜里碰到的人是会发生变化的，想必这与一些隐藏要素不无关系。在地图上遇到的敌人也有所变化，而事件中有的也是要在特定时间才能发生的。



▲白天的城市被温暖和煦的阳光所包围，散发着悠闲舒适的气息。



▲到了夜里，从窗户中透出许多灯光，街上的人也少了，但此时有的人却开始了一些奇怪的活动……

3线的战斗系统

"《传说》系列"一大特征就是线性战斗系统，本作依然保持了这一传统。本作的战斗系统称为"3on3线性战斗系统"，即战斗场景是3D的，有3条线。3线的设定在《重生传说》中就有了，但在3D场景中使用3线倒还是第一次。另外，利用NDS的触摸屏和双屏，战斗中技和道具的使用会与战斗操作结合得会更流畅。

▲战斗时战场分为了3线，这与《重生传说》是一样的。

▲想必本作故事一开始依旧是传统的"剑士+司祭"这样的组合。

◀露比娅在释放术，看得出其效果还是相当漂亮的。

©いのまたむつみ ©NAMCO.,ALL RIGHTS RESERVED.

第二款PSP中文RPG即将上市

文 阿修罗

剑舞者 BLADE DANCER 千年之約定

3月2日，PSP上第二款全中文的RPG即将与日本同步发售，这就是今天要为大家介绍的《剑舞者 千年之约定》。本作的故事发生在一个叫作“月迪亚”的世界中，主角尚恩偶然梦到了一名少女，随后就为拯救这名少女展开了冒险之旅。下面就让我们来看看关于这个游戏的一些详细情报。

剑舞者 千年之约定 SCE RPG

PSP

诞生自塞普那森林的巨大花朵中的少女。由于她丧失了记忆，所以尚恩用故乡童话中妖精的名字给她取名为“蒂丝”。

出生于大陆隐秘村落“利熙”的剑士，个性勇敢，从不拒绝别人的请求。他为了修行剑术而渡海前往月世界中的另一块大陆，传说中的“傅岛”。

梅尔菲族的恩帕丝(能代人承受痛楚并拥有治愈能力的魔法师)，在被当成活祭品时被尚恩所救。

“梅伊鲁恩”的僧侣，隶属于萨尔半兽族的调查机关“黄色皇冠”，为了调查古代遗迹“月之塔”而来到傅岛。

背景设定

“月迪亚”，一个由月光赋予生灵恩惠、共至支配事理的世界。传说在神话时代里，能够控制月光之力就能够割裂大地、切断天空。对此感到恐惧的神将这种力量分成了7份，平分给了古代的人民。从那以后，人们便一直使用这种安定的力量来生活，构筑了月迪亚世界的繁荣景象。

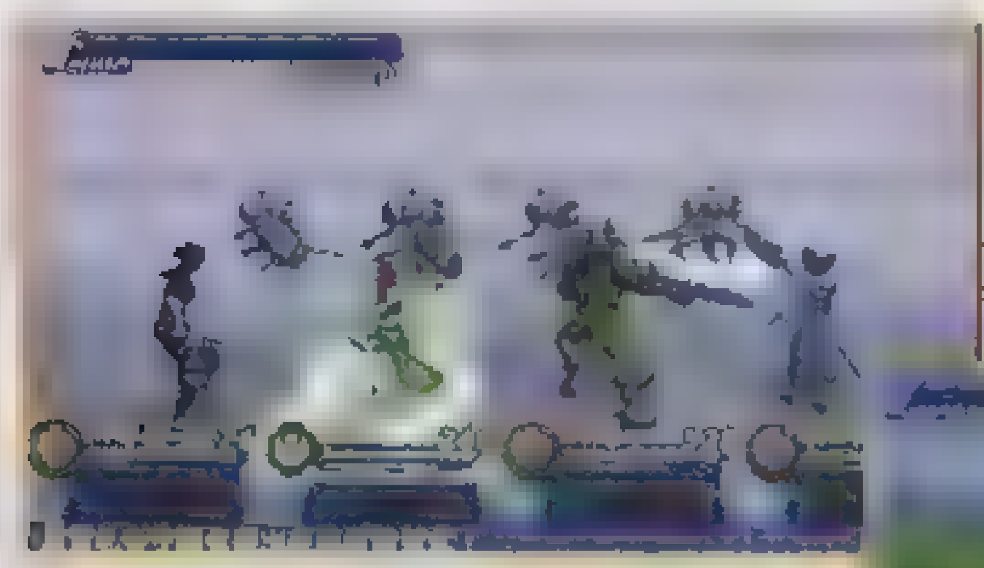
然而，七个种族中的3个暗之种族跟随魔王发动了战争，令大陆陷入了一片恐怖之中。继承了月光之力的光之守护者“剑舞者”凭借超绝的剑技将魔王的势力逼退到了东方的小岛上。但是他自己却遭遇到了魔王制造的不死黑骑士。就在剑舞者遭遇危机的时候，魔王被打败的消息突然传遍了整个大陆。究竟是谁打败了魔王？他是如何打败魔王的？随着战争的结束，一切都成为了谜……

“魔王战争”1000年以后。一名少年渡海来到了东方的小岛。这里曾经是古代魔王军的根据地。而失传已久的“剑舞者”传说也将在这里再次展开……

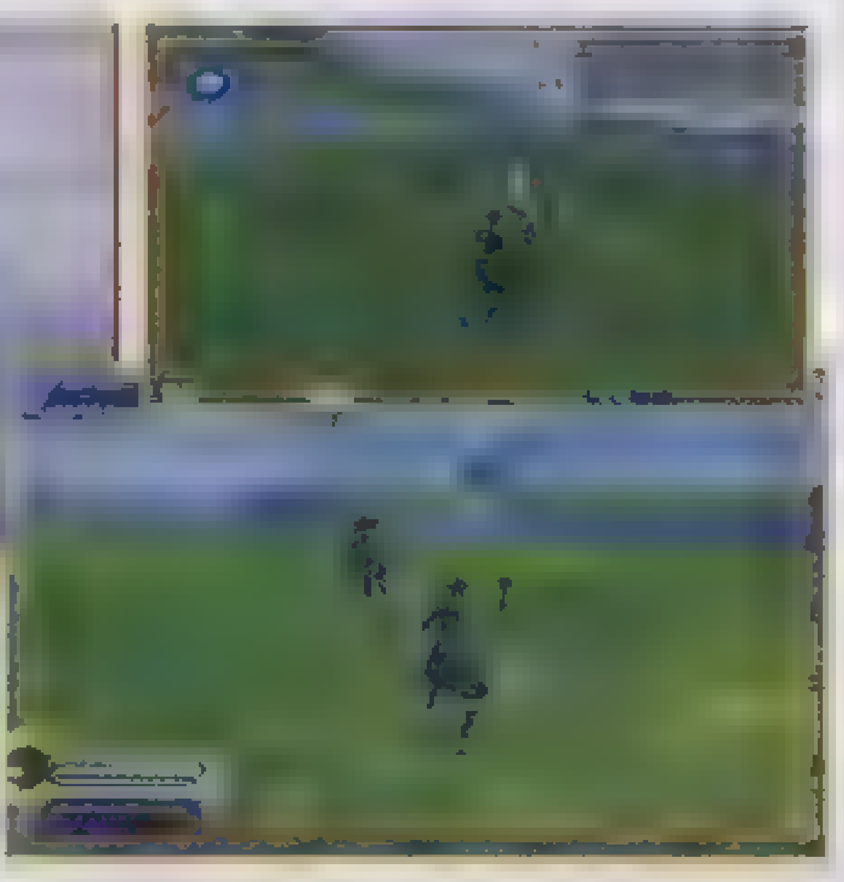
战斗系统

作为一款RPG，本作采用了接触式遇敌方式。玩家不仅可以在地图画面看到敌人的位置，更可以从其身上的图标判断出敌人的强弱。战斗部分采用了回合指令选择制。不过每回合的战斗都是以真实时间进行的，所有的动作都会有不同的动作时间，从而影响到敌我双方进攻的顺序。

在战斗中受到攻击就会累积被称为“月之力”的生命能量。这个能量关系到敌我双方的特殊攻击“月之异能”。



▲月之力是敌我双方共用的，所以在战斗中必须考虑好发动月之异能的时机，如果被敌人抢先那就不好了。



合成系统

和现在流行的很多RPG一样，本作也有合成道具的系统。在游戏中，玩家可以通过打倒敌人的方式来获得合成素材，然后利用材料分解、合成配方等方式自由地合成出新的武器、防具以及道具。不同的角色在合成的成功率以及合成出的道具的耐久度方面都会有所不同。而月迪亚世界的7色月亮的色彩变化也会对合成产生各种特殊的影响！

©Sony Computer Entertainment Inc.

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：阿修罗　黄金珍藏×1　热血推荐×4

积累了一个寒假，想必大家见到这么多高评价的游戏并不会感到太惊讶。实际上，春季游戏的大潮还没有正式开始。从2月23日开始直到3月底，各大公司会推出更多大作。《战国无双》、《最终幻想XII》、《圣剑传说DS》等各平台一线大作自然相当受关注，《葛叶雷道》、《绝体绝命都市》这样的二线作品相信也不乏支持者。届时，“黄金眼”将为大家带来更加专业的游戏评价！

怪物猎人2 dos

黄金珍藏

PS2

27

猎人生活进化度 ★★★★★★★★★★

猫太

经过大幅度改良后的本作拥有更庞大的世界观以及更贴心的系统。增加了昼夜和三个季节的变化使得玩家在每个不同时间中都能遇到新的变化，增添了不少探索性。更多景色迷人的地区让你有放下武器与好友静静欣赏的冲动。通过USB连接线还能与PSP上的《怪物猎人P》联动共享各种情报。

阿修罗

虽然本作在基本玩法上并没有太大进化，但是大量新增的要素使得游戏的容量骤增，而且变化性更强，昼夜不同、季节不同都会带来全新的体验。由于变数增多，所以游戏初期的难度比前作大一些。不过本作种类丰富的武器保证了后期的可玩性也远远超过了前作。此外，本作完善的图鉴功能也值得称赞。

十六夜

做为系列的续篇，本作的进化真是相当大：画面、场景大小、敌人以及素材的种类等都有飞跃性的提升。新增加时间以及季节设定，让玩家能够更加真实地感受“狩猎”的含义。另外本作还可以与《怪物猎人P》联动，除了能够获得道具、怪物资料外，PSP版中只出现一次的“黑鸟”也可以反复挑战了。

■DVD-ROM ■Capcom ■モンスター[illegible] dos ■ACT ■2006年2月16日■1人、4人在线对应PS2 BB Unit ■207KB

摩托浪漫旅

PS2

25

过瘾程度 ★★★★★★★★★★

十六夜

游戏秉承了“真实”这一理念，无论是对机车、车手的刻画、效果音的再现，还是那些出自名厂的摩托车，都能让摩托FANS大呼过瘾。在“车手生涯模式”中，玩家首先要考取不同级别的驾照，之后就可以参加相应等级的比赛赢取各种奖励。另外在《GT4》中大受欢迎的“照片模式”也在本作中登场。

多边形

熟悉“《GT》系列”的玩家应该很容易融入游戏中，因为本作的基本系统和《GT》是一样的。不过从操作性上来看，摩托车和汽车却是完全不同的。如果玩家比较习惯汽车赛车的操作，那么应该需要一段不短的时间来适应摩托车的感觉。游戏提供了循序渐进的教学内容，不过难度仍然很高。

卡伦

从画面音效上来说，本作真是相当完美的。引擎的轰鸣、车身的反光、赛道的环境等要素都得到了很好的再现。而游戏对于摩托车动态以及操作性的模拟度也很高，保持了“《GT》系列”一贯的对于真实赛车再现的严谨性。比赛获胜才能取得新赛车的设定迫使玩家必须不断提升技术从而将游戏继续下去。

■DVD-ROM ■SCE/POLYPHONY ■tourist trophy ■RAC ■2006年2月2日■1～2人■无对应周边■1475KB

鬼泣3特别版

PS2

25

弗吉尔手感 ★★★★★★★★★★

胜负师

虽说是特别版，但游戏在系统上的改进与变化其实并不明显，除了血之宫殿这样一个生存模式，并没有增加新的关卡与任务，这多少有些不疼不痒。可以说这个资料篇存在的最大价值就是可以使用弗吉尔，其个性与平衡性显然进行了精心的设计，光凭这一点就有理由让玩家把本作再打穿几遍。

GOUKI

在游戏开始之前新增了“Gold”和“Yellow”，让高手多了挑战的内容。为但丁老哥模式制作了新的开场动画，保持了但丁过场动画的优良素质，但也仅此一段而已。通关之后可以重温所有的过场动画，这一点相当吸引人。9999层的“幻魔空间”只能说是为核心玩家准备的，对毅力是个考验。

多边形

作为一款廉价版游戏，本作可以说是相当厚道的，去年因为种种原因错过原版的玩家绝对应该尝试一下这个“特别版”。重新调整过的难度设置让更多菜鸟愿意来玩这款出色的作品；而不管有没有玩过原版，新增的弗吉尔模式都是极具吸引力的；厂商更设计了生存模式来满足高手挑战自我的要求。

■DVD-ROM ■Capcom ■Devil May Cry 3 Special Edition ■ACT ■2006年1月26日■1人■无对应周边■282KB

DJ MAX PORTABLE

PSP

25

便携适合度 ★★★★★★★★★★

胜负师

起点极高的韩国音乐游戏经典！游戏收录了5种模式和54首曲子，又有12段影像、16种皮肤、22种按键、200张原画等目不暇接的收集要素，耐玩度相当高。系统针对PSP进行了改良，还有音乐和MV欣赏这样的便携功能，极具移植诚意。只是高难曲目用PSP操作有些力不从心。

GOUKI

按键下落型的音乐游戏的一大特点就是易学难精，而游戏本身好听的音乐也让你很乐意去尝试。本作提供了不同难度的操作方式，经过刻苦练习，操作时的爽快感和成功之后的满足感非常高。除此之外，游戏还有很多非常体贴的细节设定，例如更换皮肤、更换下落光标的样式等等，让人感觉诚意十足。

阿修罗

本作按键错误后扣减能量槽的速度极快，加上PSP的按键并不算非常舒服，所以刚接触的时候即使是4键模式也会感到比较困难。随着熟练度的提升，这种感觉会有所降低，不过一些高难度歌曲的6键及8键操作依旧相当难。幸好本作中重新开始不需要读盘，相当体贴。喜欢此类游戏的玩家应该尝试一下。

■UMD ■Pentavision ■DJ MAX PORTABLE ■MUG ■2006年1月14日■1人■[illegible]■[illegible]KB以上

新鬼武者 幻梦之晓

PS2

24

一闪普及率 ★★★★★★★★★★

■DVD-ROM ■Capcom ■新鬼武者 DAWN OF DREAMS ■ACT ■2006年1月26日

阿迪

本作中通过提升等级可以调整弹一闪的有效帧数，增加了鬼战术发动的崩一闪，直接将一闪的运用范围覆盖到所有的战斗细节中去。作为这个系列爽快感的代名词，一闪的确是得到了普及化的发展。希望Capcom接下来能在游戏剧情、敌人A.I.、BOSS特色、关卡和谜题上再下点功夫。

纱迦

游戏系统的变化之大，足以令本系列的拥趸目瞪口呆。大量RPG要素的引入令人眼前一亮，隐藏要素也相当丰富。核心系统一闪的变化有利有弊，以1级鬼战术开始的崩一闪成为主力技。虽然一闪的难度下降，但爽快感没有降低，令人依然有一闪再闪的冲动。不过个人对难度的设定有些不满。

GOUKI

单就游戏而言，本作的各个方面都在水准之中，不过就是这个"水准之中"使人觉得有些失望，因为没有惊喜。由初代的纯粹打打杀杀变成现在的什么系统都带点儿，游戏制作者为这个系列赋予了太多太高太复杂的期望，让你刚一上手这个游戏，就感觉没几十个小时一定搞不定似的，不得不知难而退。

地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-

PS2

23

CG华丽度 ★★★★★★★★★★

■DVD-ROM ■Square Enix ■DIRGE of CERBERUS -FINAL FANTASY VII- ■RPG ■2006年1月26日

邪魔天使

作为一款衍生作品本作在故事方面可谓继承了《FF》一贯的精良，将以往所不知道的文森特以及于《FF Ⅶ》中未讲清的部分展现在了我们面前。不过也许过于强调故事，在操作和视角方面还是不尽人意。游戏的难度并不高，适合各种玩家。游戏的CG依旧精美，老角色的串场也带来了一丝感动。

雨滴

继去年风光无限的《FF Ⅶ AC》后，本作延续了它的高素质CG制作，过场剧情动画强到让人瞠目结舌。故事发生在《FF Ⅶ》之后，但克劳德、蒂法等众多同伴都不幸在本作中沦为龙套角色，实在让FANS们大失所望。游戏的素质不错，只是繁多的按键设定让玩家刚上手的时候一度无所适从。

阿修罗

这是一部很典型的"Square式"动作游戏，精美的CG、大段的过场以及不过不失的系统组成了游戏的全部。虽然游戏中需要用到很多按键，但是熟悉以后你就会发觉其实游戏的难度并不高。玩家有多种武器可以使用，不过总体来说战斗比较单调，幸好游戏设计了不少支线任务供玩家挑战。

尸人2

PS2

23

■DVD-ROM ■SCE ■SIREN2 ■AVG ■2006年2月9日

邪魔天使

作为续篇本作增加了难度选择，这让游戏的适应群体又扩大了不少，不再像前作那样因为高难度而让人望而却步。游戏中每个小章节都给出了提示，这也让玩家更清楚下面该做什么，不至于无所适从。游戏的分支路线很多，内容丰富。另外，游戏画面依旧走真实路线，做得很细致。

纱迦

游戏的恐怖气氛依旧强劲，胆小的人不要轻易尝试。虽然通关流程并不算长，但要想了解游戏剧情就要仔细解读文件。对于初接触此系列的人来说游戏的难度很高，不过和一代比起来难度明显合理得多。NORMAL难度下的CHECK POINT设定得非常体贴，令游戏难度与前作大为降低。

十六夜

SCE颇受好评的恐怖AVG《尸人》的续作。游戏中登场角色非常丰富，并且他们都有着不同的特殊能力，利用不同的能力来推进故事的流程是游戏的一大乐趣。由于每个小章节进行前都有了相当充足的提示，所以游戏玩起来比较流畅。游戏的剧情都采用即时演算表示，人物的表情几可乱真。

生化危机 死寂

23

■卡片 ■Capcom ■BIOHAZARD Deadly Silence ■AVG ■2006年1月19日

多边形

请不要担心那灰暗粗糙的画面，也不要顾虑那大粒的马赛克血液，尽情地享受这捧在手心的生化开胃餐吧。虽然复刻的是超级冷饭版，但《死寂》绝对可以称得上是为NDS量身订作的作品。爽快而又讲究技巧的小刀模式、最新的迷题、地图显示在上屏幕的便利等等，全程语音全动画也显得厚道至极。

卡伦

本作在流程和剧情上没有太大改动，不过其中的许多解谜部分都应用到了DS独特的触控系统，所以还是让人有一些新鲜感的。上屏地图令游戏的进行方便了许多，而新增的一些要素则让游戏的可玩性增加了不少，例如刀战模式（竟然有一闪……）、联机模式和利用触控笔进行的某些操作都颇受好评。

GOUKI

购买这款游戏的玩家可能80%都玩过前作，故事已经烂熟于心了。拿触控笔点点吉尔碰碰克里斯什么的还有点意思，新的谜题与战斗只能说是属于"必要的改变"，随机出现的小刀模式个人感觉比较无聊，狂划屏幕时有些心痛。作为在系列十周年时推出的作品，本作在分量上还是差了那么一点儿。

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

23

连技爽快度 ★★★★★★★★★★

■卡片 ■SEGA/Treasure ■BLEACH DS 苍天に驱ける运命 ■ACT ■2006年1月26日

多边形

本作绝对可以算是NDS上迄今为止素质最高的格斗游戏，可选角色总人数达到了28人，并且每个人都有着自己独立的剧本、语音和丰富华丽的必杀技，无论是初学者还是FANS们都会大呼过瘾。另外优秀的打击感、判定以及对战系统制作的十分精良，4人的一卡联机也能让你和朋友都享受到其间的乐趣。

阿修罗

虽然是一款动漫改编游戏，但不俗的游戏性却同样能让对原作不感冒的玩家为之着迷。游戏中可选用的角色非常丰富，给人以相当超值的感觉。能够利用触摸屏来发动必杀技和使用灵符的设定也让对"搓招"不擅长的玩家能轻易体会到发动必杀技的快感。包括大量图片、语音在内的收集要素也很厚道。

猫太

由SCE制作的《死神BLEACH》的PSP版两部作品受到了不少玩家的好评，而这款SEGA的NDS版同样拥有极高的素质。对于动漫迷来说，本作中囊括了几乎全部主要角色，这本身已经极具吸引力了，而利用触摸屏控制的必杀技使得格斗游戏菜鸟也能够轻易上手，无疑是特地为这些不常玩游戏的人所准备的

蔷薇法则

22

阿修罗

一款气氛营造得相当成功的心理悬疑AVG，在游戏中可以处处感受到夹杂在英伦式幽雅中的压抑与无助。游戏中的CG动画非常精细，背景音乐更是十分动听，不过最大的出彩之处还在于阴暗的故事设定。由于制作方经验有限，本作在战斗方面还存在着比较严重的问题，这也是游戏中最大的扣分点。

卡伦

本作是一款非常另类的作品，游戏中阴暗的世界观以及充斥游戏始终的暴力、虐待画面一开始就注定了它并不适合所有的玩家。由于游戏的剧情非常晦涩，因此根据自己的理解能力去探索游戏的剧情也成了本作的最大乐趣之一，不过前提是你能够忍受那超级鸡肋的战斗系统以及非一般恶劣的视点。

D·S

相当“日本式恐怖”的作品，没有成群的僵尸或者鬼怪，但是从一些细节处表现出来的恐怖效果却更胜一筹。作为一款AVG游戏，本作的剧情比较有深度，需要玩家投入精力仔细琢磨才能领会其中的意义。如果大家觉得全日文的剧情难以理解的话，建议大家尝试一下即将发售的繁体中文版。

■DVD-ROM ■SCEJ ■Rule of Rose ■AVG ■2006年1月19日 ■1人 ■无对应周边 ■236KB

24 游戏版

22

FANS收藏度

GOUKI

本作是剧集第二季与第三季之间的故事，虽完全原创，但深得原剧精髓，镜头的把握很到位。再加上剧集原班人马加盟，当然是FANS的必玩之作，不过Kim实在是做得丑了点儿。游戏集合了动作射击、爆破、驾驶、狙击等多个要素，甚至还再现了杰克·鲍尔的特技之一：威逼利诱，各种迷你游戏也比较有趣。

卡伦

首先要大赞一下本作的音乐和音效，凡是看过原作的朋友都会感到极为亲切。游戏中融合了多种系统，丰富有余但却显得水准不足，无论哪一方面做得都不怎么到位，而严重丢帧的画面也容易让人感到头昏眼花。总体来说，本作还是属于一款FANS向作品，对这个剧集没有兴趣的朋友就可以无视了。

多边形

由于采用了原创剧情，使得故事充满了悬念，引人入胜的情节加上好莱乌明星的原声配音，算得上是不错的FANS向作品。游戏形式以第一人称射击为主，不时穿插潜入、解迷、驾驶等要素，内容比较丰富。但本作的操作比较复杂，加上频繁丢祯画面拖慢，经常搞得人晕头转向。综合来看，该作整体水平一般。

■DVD-ROM ■SCEE ■24 The Game ■AVG ■2006年2月 日 ■1人 ■无对应周边

侍魂 天下一剑客传

21

纱迦

最多的角色、最全的系统，这就是本作的最大魅力。和街机版比起来，PS2版增加的新要素相当多。除了传统的颜色编辑模式、画廊模式等要素，PS2版还加入了数种新剑质及大量隐藏角色。不光是历代作品中出场的角色，就连宠物们也纷纷披挂上阵，52名角色的豪华阵容足以令你落泪！

阿修罗

作为一款格斗游戏的家用机移植版，本作还是相当中规中矩的，该有的模式一个都不少，比起之前的《月华的剑士1+2》来显得有诚意得多。由于之前没有接触过街机版，所以多重剑质选择的系统还是颇有吸引力的，同一名角色在不同剑质下的具体用法也有很多差异，这是比较有趣且值得研究的地方。

D·S

去年刚刚推出的街机这么快就能玩到移植版，这的确让FANS感到惊喜。虽然这款游戏没有《GGXX》那样华丽的画面，也没有《街头霸王3.3》那样流畅的动作，但是对于一名追随系列多年的死忠来说，移植版能够达到现在这样的水准已经很不错了！读盘速度方面也过得去，比之前的《NEOGEO斗技场》略快。

■DVD-ROM ■SNK Playmore ■サムライスピリッツ 天下一剑客传 ■FTG ■2006年1月26日 ■1～2人 ■对应PS2 Unit ■100KB以上

英雄传说 海之槛歌

21

战斗无聊度

阿修罗

《卡卡布三部曲》在PSP平台上的完结篇，游戏的画面、音乐、人设以及剧情都非常不错。但由于PC版原作推出已经有很长一段时间了，因此游戏中有很多细节方面用现在的眼光来衡量已经不能让人满意了。除去苍白的战斗系统不说，游戏的流程发展也很不流畅，影响了整体节奏。

猫太

本作作为“《英雄传说》系列”卡卡布三部曲的最终章，在PSP上的表现依然出色。虽然游戏的画面没有太大的变化，但每位登场的角色在对话时都会出现重新绘画的精美原画，光是这点就已经能吸引大量的FANS了。另外游戏的战斗继承了PSP版前两作的基本系统，更适用于掌机操作。

邪魔天使

对于一款移植自数年前PC游戏的作品来说，战斗部分缺少足够亮点应该是可以预见的。不过对于剧情派人士来说，能够在华丽的PSP上看到一个经典系列三部曲完结，这本身已经是一件很欣慰的事情了。抛去对战斗系统的不满，本作还是相当值得喜欢日式RPG剧情的玩家去尝试一下的。

■UMD ■Bandai/Falcom ■英雄传说 ガガーブトリロジー ■RPG ■2006年1月12日 ■1人 ■无对应周边 ■480KB

魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女

18

猫太

结合Gust名作系统和Banpresto的综合技术力打造的本作在气势上确实能压倒不少玩家。大量的动画和撼动人心的歌曲音乐，这些都是让游戏大放异彩的因素。但游戏的缺点也不少，画面转换的突然停顿以及进入读盘过慢令游戏的流畅度大减。过于依赖咏唱的战斗也缺少战略性。

阿修罗

一流大作和二三流小品的区别除了游戏本身的可玩性外，往往还能从一些细节之处体现出来。拿本作来说，造型奇怪的对话框、按键输送对话时奇怪的音效、动作僵硬没有影子的人物、量多却谈不上精美的动画等，都表现出了制作者在小处的不用心。总体来说，这是一款很难让人产生激情的作品。

雨滴

由于是Banpresto与Gust合作的作品，因此游戏系统与“《永恒玛娜》系列”十分相似，但根据剧情也增加了诸如诗咏唱的新系统。本作虽然采用画风优美的罡良为人设，但游戏的地图画面却制作得十分粗糙。值得一提的是音乐部分，宛如天籁的音律让人与游戏剧情之间产生了共鸣。

■DVD-ROM ■Banpresto/Gust ■ ■RPG ■2006年1月26日 ■1人

银河游侠

文 纱迦

◆游戏时间：85小时以上

PS2／DVD-ROM／SCEJ／RPG／2005年12月8日／130KB以上／1人／对应16：9／日版／6800日元

《勇者斗恶龙Ⅷ》意料之中的大卖，使得Leve -5的声誉达到了顶峰。这个在PS2时代成长起来的小公司已正式成为一股业界新势力，其一举一动无不牵动着无数RPG爱好者的心。所以当Level-5微笑地亮出《银河游侠》时，很多人的第一反应并不是这款游戏有多好玩，而是这款游戏到底能卖多少万。尽管是一款完全原创的作品，但《银河游侠》依然成为了下半年最受人关注的游戏之一。

初玩回味无穷

《银河游侠》是Level-5集大成的作品，一上手很快就能感受到其独特的风格。虽然游戏类型是RPG，但游戏非常强调动作要素。主人公的移动、跳跃、攻击全部要手动输入，战斗中还有蓄力、跳斩、投技的设定。而且动作非常流畅，玩起来没有丝毫的不适。游戏采用踩地雷式的遇敌方式，不过遇敌之后并不会切换画面，而是直接在地图上展开战斗。而战场并不是无限大的，当主人公来到战场边缘时，就可以选择是否从战场中脱离。这样就算遇敌，也不影响玩家赶路，可谓相当方便。

Level-5出品的游戏，其系统都相当宏大，本作当然也不例外。从一开始的武器升级、怪物讨伐、技能学习，到第三章的捕捉昆虫、武器合成，无不昭示着这一光荣传统。因为挑战每一项都会获得不错的回报，所以令人感到游戏系统的自由度相当高。而系统菜单中的几个问号也在向玩家暗示：你才刚上路呢！所有的系统一直要到中后期才会全部出现，更别提将它们完成了。而一出来就白送给玩家的那把银河七星剑更是吊足了玩家的胃口，让人恨不得一口气将游戏完美通关。

更值得称道的就是游戏所采用的无接缝技术了。游戏中出现的场景相当大，但不同场景切换时几乎没有读盘时间，这就是所谓的无接缝技术了。整个游戏除了读档比较慢之外，其他场合都相当令人满意。但为了实现这一点，游戏采用了频繁读盘的办法，这对PS2的光头无疑是个折磨。有玩家抱怨说Level-5的游戏总是“光头杀手”，此话倒是不假，不过我们总不能“又要马儿吃得少，又要马儿跑得好”吧？

再玩渐感乏味

以往RPG中的星际旅行，其实只是把传统的大地图变成宇宙，把大地图上的城镇迷宫变为星球，因此显得气势不足。为了做出庞大的感觉，Level-5不但为每个星球设计了完全不同的风土人情，而且将每个星球的迷宫都设计得相当大，事实上设计这么庞大的迷宫是完全没有必要的。庞大的迷宫不会妨碍玩家通关，但已经影响到玩家对《银河游侠》的评价。

《银河游侠》这个游戏有两道坎，第一道坎是第4章的监狱。当玩家怀着兴奋的心情打到这里时，他们的好心情很快就会跌落谷底。监狱难在敌人实力突然增强，而本作又没有回复魔法，只能用道具来弥补，说白了就是打金钱消耗战，偏偏监狱的版图又相当大。监狱的“大”法儿和之前的迷宫不一样，整个监狱其实就是由若干个房间重复组成的，所以打起来特别郁闷。

而第二道坎就是第8章的双塔。第8章共有3个迷宫，而双塔是最令人郁闷的一个。双塔完全可以视为监狱的加强版：更大的场景、更强的敌人、更高的重复性……双塔各有10层，也就是说一共是20层。玩家要在每层寻找上楼的电梯，某几层还要通过中央的联络桥。而光找到电梯是没用的，你还必须找到开电梯的钥匙，无形中“工作量”又翻了一倍。

比庞大的迷宫更令人沮丧的是，系统的自由度并没有想象中的那么高。由于升级的作用并不明显，这就迫使玩家要从其他方面来强化自己。游戏中用来学习技能和开发工厂的道具只能从宝箱中取得，或是从敌人身上打出来。而游戏对此作出了限制，扼杀了玩家提前取得的可能性。而其他内容(如怪物讨伐、捕捉昆虫)在初期根本不可能完成。

深研隐藏要素

Level-5的游戏向来以隐藏要素丰富而著称，将游戏通关只是完成了第一步，挑战隐藏要素才是目标。如果仅仅以攻关过程来评价Level-5的游戏，显然是极不客观公正的。在这一点上，《银河游侠》没有让人失望，其充实度即使用“令人发指”来形容也绝不过分，而完成难度比之前的作品也要合理很多，令人不得不感叹Level-5的功力。

游戏中全部的隐藏要素可以归纳为8项，分别是：怪物讨伐、昆虫争霸战、武器合成、技能获得、通缉犯、工厂制造、猎人排名、稀有物品收集。8项隐藏要素看似不多，实际上已经涵盖了游戏的全部内容，光是怪物讨伐就足以耗费玩家近百小时的游戏时间了。但很多隐藏要素的攻略可以同时进行，比如武器合成、技能获得和怪物讨伐就可以一并搞定，合理安排的话会节省很多时间。

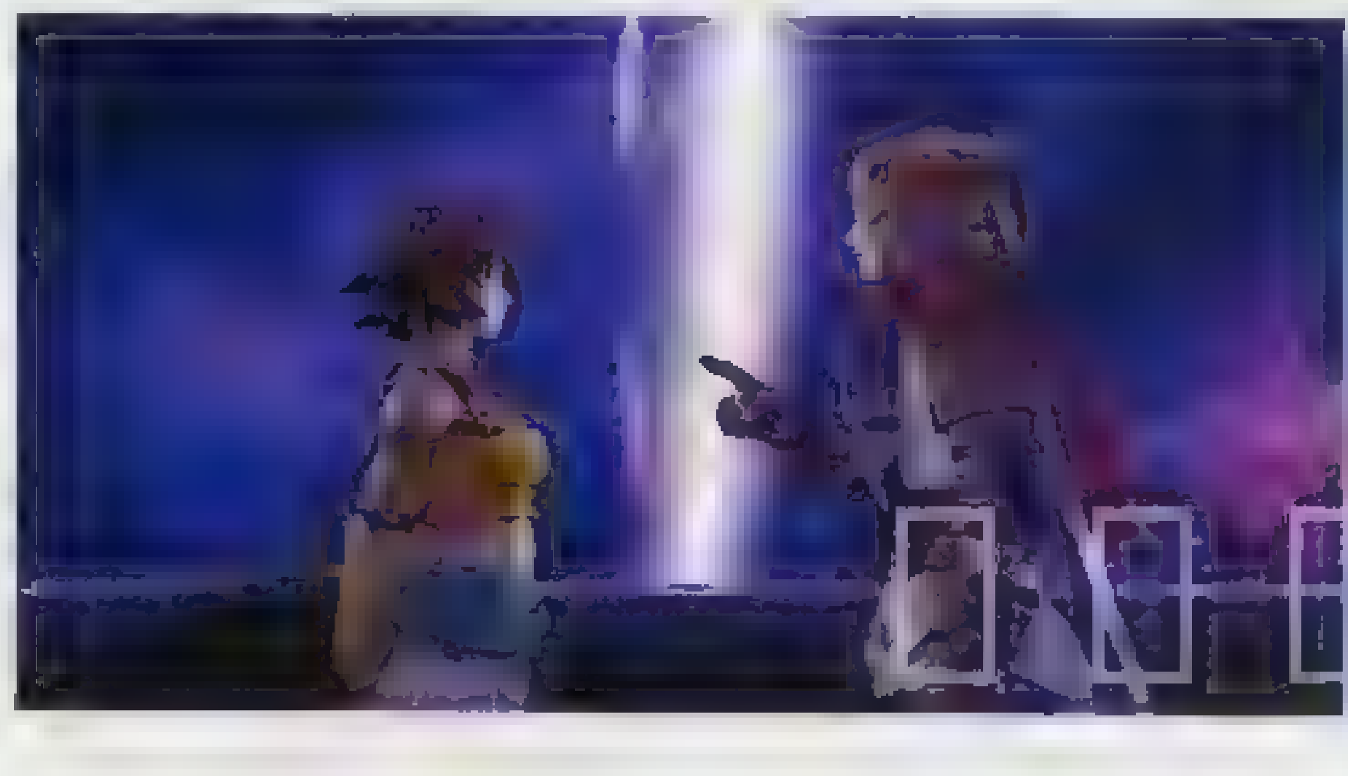
但部分隐藏要素谋杀玩家游戏时间的意图过于明显。比如工厂制造中的铺设电线，本身没有任何难度，就是很花时间。而且操作起来比较繁琐，稍一出错就得重来。不过铺设电线和怪物讨伐比起来又是小巫见大巫了。要想完成怪物讨伐，不但要战胜游戏中所有的怪物，而且每种怪物还要消灭一定数量。最烦的是部分怪物仅在特定位置出现，而且出现几率超低，令人恨得咬牙切齿。

还有一个颇令人不满的设定在于完成各项隐藏要素后得到的奖励都是服装。可能Leve 5高估了男性玩家的“怨念”，游戏中打过通关后出现的百层迷宫后可以拿到女主角的泳装，而再次打过百层迷宫可以拿到同伴サイモン的服装。初一想觉得此设定颇有问题，因为肯重打百层迷宫的人不会太多。但后来一想如果设定成重打之后才能拿到泳装的话，估计制作人会被骂得更惨吧！

细节决定成败

平心而论，《银河游侠》绝对是一款不错的游戏。游戏在大局上各方面都做得不错，无愧于Level-5的招牌，但在细节的把握方面有很大欠缺，导致游戏最后出现了各种各样的问题。除了上面所提到的几点，游戏在操作、指令、系统上都有很多令人遗憾的瑕疵。这和同为Level-5制作的《勇者斗恶龙Ⅷ》有着极大的反差，造成这一反差的原因就是《银河游侠》没有像堀井雄二这样经验丰富的制作人把关。很多人只看到《勇者斗恶龙Ⅷ》保留了很多遗留下来的“陋习”，却没有看到《勇者斗恶龙Ⅷ》对细节的追求已经到了登峰造极的地步。对细节的追求正是《DQ》、《FF》能够享誉十数载的重要原因之一。

《银河游侠》销量未能达到预期值的事实给雄心勃勃的Level-5浇了一桶冷水，希望Level-5能够找出问题、摆正心态，早日推出下一款作品！



&3DM-SM

绝大多数欧美游戏厂商长期以来都奉行全面发展，遍地开花的方针，无论是在TVGAME平台还是PC平台，欧美游戏总能源源不绝地出现在我们的视线中。即使你是一位对欧美游戏缺乏兴趣的玩家，也能够随口说起好几个著名的欧美游戏系列。因为它们已经通过各种媒体霸占了你的脑细胞，让你难以忘怀。稍微对TVGAME的行情有一定了解的玩家都清楚这个事实，那就是欧美游戏在TVGAME市场的份额正迅速扩大。知名市场调研机构NPD Group发布的数据显示，2005年日本电子游戏在欧美的市场占有率已经从1998年的49%猛跌到目前的29%。在欧美战车攻城拔寨，形势一片大好的今天，数量庞大的欧美游戏系列正轮番对全球游戏市场进行狂轰滥炸，它们不但是欧美TVGAME市场上的主流悍将，即使在亚洲TVGAME市场，某些系列也已深入人心。追根溯源，这些著名游戏系列大多已经有十多年甚至几十年的历史，随着时代的进步，它们也不断在演变着……

由于文化背景存在着差异，欧美游戏对于许多玩家来说可能是让你欢喜让你忧，然而它们巨大的影响力及动辄上千万的销量让你不得不驻足侧目一番。现在就让我们对几个庞大的欧美游戏系列在TVGAME上的历史进行一次简单的梳理，这是一个横跨十多年的漫长旅程。

纵横游戏沙场的欧美战车

文 东方蜘蛛　编 D·S

《Grand Theft Auto》系列

《Grand Theft Auto》（以下简称《GTA》）完全可以被看成近几年来，欧美游戏演变发展直到最后取得巨大成功的典范。同时《GTA》也是一款满载着欧美文化精神的代表性作品。如今《GTA》已经被许多玩家看做可以左右一部家用主机成败的超级游戏。首部《GTA》作品于1998年作为一款PC游戏推出，同年移植到了PS主机上。不要小看这款以俯视角度表现的2D作品。游戏中许多设定（如种类繁多的车辆，电台音乐系统，任务的随意性等等）都被如今的《GTA》发扬光大，成为了游戏的标志性特色，被玩家津津乐道。当然，游戏暴力成分也早在一代就暴露无遗。早年，笔者曾经在网吧看到许多网友兴高采烈地在PC面前操纵这一个小人，于横七竖八的汽车堆里向前来实施抓捕的警察进行枪林弹雨的搏斗，血腥的场面刻画容易让人以为这是一款屠杀外星异形的小游戏。

要说《GTA》跻身于世界级的大作行列当然是从首发在PS2上的《GTA Ⅲ》开始的。2001年10月22日，《GTA Ⅲ》以完全3D的形式在PS2上登陆了，对于游戏脱胎换骨的变化，再很难将它与那个2D小游戏联系在一起。单单从游戏的画面上来看，《GTA Ⅲ》的大作架势便完全显现了出来。其实笔者开始投入《GTA Ⅲ》的世界完全是被游戏中那座虚构的城市所吸引。我想面对游戏中摆在我们面前的这样一座华丽的大都会，谁都有驾车去探寻一番的冲动吧。接下来的故事想必绝大多数玩家都有所了解，随着《GTA Ⅲ》横扫欧美游戏市场的热潮，越来越多的玩家在电玩媒体争先恐后的报道下都认识了《GTA Ⅲ》，并很快领略了游戏的过人之处。短短数月，《GTA Ⅲ》就突破了千万的销量，这一情形在近几年的游戏市场是罕见的。高自由度，强调多样性，赤裸裸的暴力表现，这些都是欧美游戏一直以来所追求的，《GTA Ⅲ》很好地将上述几点结合在了一起，完完全全迎合欧美玩家的口味，它的成功就成为一种必然。

谈到《GTA Ⅲ》我们就不免要谈到游戏中的暴力表现。因为游戏对玩家杀戮的权限过于放纵。一般的游戏对于滥杀无辜都给予了严厉的惩罚措施，而《GTA Ⅲ》却对滥杀无辜加以各种奖励，这显然违背了人类道德的底线。人们在考察其是否道德行为的时候很自然地会用现实中的规范去衡量它，《GTA Ⅲ》中这种游戏设定显然是违背人类道德的。所以《GTA Ⅲ》自从推出之日起就官司不断，甚至惊动了前美国第一夫人。这样一款游戏如果来到亚洲会是什么结果呢？据资料显示：Capcom代理发行的《GTA Ⅲ》以及后来的《GTA：Vice City》在日本游戏市场都取得了超过30万套以上的销量，这让许多日本老牌游戏系列都望尘莫及。在欧美大红大紫的游戏，在日本市场遭到冷遇的例子屡见不鲜，然而《GTA》在日本市场的良好销量却令人寻味。如果让我们暂时抛开游戏的暴力问题不谈，《GTA Ⅲ》在诸多方面的出色创意让它已经成为一款世界性的游戏。在游戏中也许你射击水平一般，也许你驾驶技术很臭，也许你只喜欢在RPG中看着自己的角色不断成长，好在《GTA》中你可以探寻自己所需要的游戏方式。

现在《GTA》已经登陆到了各大主流游戏平台上，只要你深入进行一下游戏，你会发现如果想在杀戮无辜中寻找乐趣，很快你就会对《GTA》产生厌倦情绪。如果以任务方式进行游戏，将会有一箩筐惊喜的发现等着你。请不要被那些浅尝辄止的媒体报道所蒙蔽，《GTA》并没有你想象中那么简单。暴力、快感与道德，最后的决定权完全掌握在你自己手中。

国内火爆指数 ★★★★★★★★★

推荐指引：《GTA Ⅲ》在海外取得了惊人的销量之后才引起了国内玩家的广泛关注。再加上各种媒体的争相报道，无形中也为《GTA》在国内打了大量的广告。《GTA》本身上手就相当容易，这有别于许多欧美游戏，能够让玩家很快发现游戏的特色。可能许多玩家开始《GTA》是从抢劫车辆殴打无辜路人开始的。如果这两点可以吸引你的话，玩家就可以进行任务模式体会更深的游戏乐趣。由于游戏的许多任务有一定难度，所以国内很多玩家并没有将这个游戏进行到底。

※本文仅代表作者观点，不表示本刊一致赞同。

《极品飞车》系列

如果你想知道哪款赛车游戏拥有最庞大的体系，“《极品飞车》系列”会给你一个最响亮的答案。难以想象，由世界第一大游戏厂商EA所开发的《极品飞车》已经走过了整整10年的历程，细数一下该系列正统作品竟然已经发展到了第9代。一款赛车游戏能够拥有如此旺盛的生命力，在全球范围内拥有如此之多拥护者，自然有其非凡之处。如果你要问“《极品飞车》系列”为什么能长胜不衰，那是因为在游戏中几乎囊括了赛车游戏引人入胜的全部要素：绚丽的游戏画面、紧跟时代的热门车款、富于想象力的游戏模式、轻松上手的操作等等优点都可以在这款游戏中找到。它不遗余力地支持最新显卡的各种特效，以便榨干主机的最后一点机能。从各大游戏销量榜来看，只要“《极品飞车》系列”新作上市，在TOP10上呆上三两个月就根本不是新闻。根据资料显示，“《极品飞车：地下狂飙》系列”全球热卖1500万套，而前不久推出的《极品飞车：头号通缉》至今也已经取得了超过700万套的强悍战绩。笔者最钦佩的一点是作为一款早已经量产化的赛车游戏，《极品飞车》总能够以几乎每年一部的速度保质保量地推出，而且每一代《极品飞车》都有其各自的特色并加入了大胆的革新，可见EA的效率是多么惊人。时至今日，虽然赛车游戏层出不穷，但《极品飞车》依然牢牢稳坐在PC赛车游戏头把交椅的宝座上。

进行一番考古后我们发现，原来在PC游戏界风光无限的《极品飞车》其初代作品始于EA老板的3DO主机，这还是1995年的事情了。作为一款原创赛车游戏，它一经推出就引来全球玩家的目光。记得当时《极品飞车》在国内的译名就有好几种，例如《名车大赛》、《极速快感》，《速度需求》等这些译名全部都是指的《Need For Speed》，可能现在听起来觉得有些可笑，但这些译名从一个侧面也概括了《极品飞车》这款游戏的特色所在。不仅如此，初代的《极品飞车》创造了许多个“第一”。游戏首次将真实的驾车感觉带到了游戏中，这是游戏最值得骄傲的地方。在《极品飞车》之前的游戏采用的都是让所有的车辆共享简单且单一的物理系统，但《极品飞车》出现后改变了这一切。设计小组透过独特的物理系统赋予每辆车不同的驾驭感受，这就大大提高了游戏乐趣。《极品飞车》也是第一款具有追逐模式的赛车游戏，允许玩家在追击模式中同警察的巡逻车进行一场“猫鼠大战”，让玩家体验到了全新的竞速乐趣。借助3DO这个平台，《极品飞车》一开始就以高姿态亮相于世人面前，由于取得了巨大成功，后来被移植到了PS、SS以及PC上。

1997年，3dfx推出了他们的全新显示芯片Voodoo，创建了3D游戏的新纪元。规格固定的家用游戏平台看来是无法承载EA对《极品飞车》给予的野心，游戏的开发重点便从家用主机搬到了可以不断升级的PC平台上。由于有了强大的3D显卡的支持，1997年推出的《极品飞车Ⅱ 特别版》在游戏画面上有了翻天覆地的变化。在Voodoo的加速下，《极品飞车Ⅱ 特别版》的画面实在是精美无比！游戏相比前一代(《极品飞车Ⅱ》)有着质的变化。游戏中的所有跑车都采用了像3代以后的那种亮丽且有光泽的车身，加上各种特效空前的表现，《极品飞车》成为了当时购买高档PC的试机游戏。虽然EA也将《极品飞车Ⅱ》移植到了当时的家用主机上，但是由于没有了同高档PC匹敌的硬件支持，来到家用机上的《极品飞车Ⅱ》失去了它应有的华丽光环，TVGAME玩家所看到的只是变味了的《极品飞车》，这样一来《极品飞车》便渐渐失去了TVGAME玩家对它的支持，这种现象在亚洲玩家中尤其突出。虽然以后的各代《极品飞车》都登陆到了家用主机上，但是由2代开始的这种缩水移植的情况并没有改变。再后来家用主机上陆续推出了自己的招牌赛车游戏，如PS系主机上有“《GT赛车》系列”，Xbox系主机上有“《哥谭赛车计划》系列”，任氏主机上则有“《马里奥赛车》系列”。这些赛车游戏都各有千秋，相比之下缩水了的“《极品飞车》系列”就显得黯淡了很多，所以如今出现了这样一种情况：PCGAME玩家对“《极品飞车》系列”可以说是赞赏有佳，而对于许多TVGAME玩家来说《极品飞车》只能算是款二线作品，并没有引起广泛的关注。

最后我们就来对“《极品飞车》系列”正统9代每款作品进行一个短小的总结性评价，其目的是为了让广大TVGAME玩家更清楚地了解该系列每一作的特色。

作品	发售年代	特色
《极品飞车》	1995年	真实的物理引擎。
《极品飞车Ⅱ》	1997年	引进改装车辆系统。
《极品飞车Ⅲ：热力追缉》	1998年	进化的热力追缉模式。
《极品飞车：致命追击》	1999年	更复杂的环境效果，并可以扮演警察角色实施抓捕任务。
《极品飞车：保时捷的荣耀》	2000年	保时捷跑车的诠释。
《极品飞车：热力追缉2》	2002年	车辆损坏细节的刻画。
《极品飞车：地下狂飚》	2003年	全夜间赛道，导入漂移系统。
《极品飞车：地下狂飚2》	2004年	更开放的赛道。
《极品飞车：头号通缉》	2005年	系列最高作品。

国内火爆指数 ★★★★★

推荐指引：如果你喜欢赛车游戏，那你就应该尝试一下《极品飞车》，因为它毕竟是PC上的头号赛车游戏。但是由于EA全机种制霸的方针，游戏并没有针对家用机做任何特殊的设定，使得家用机版缺乏诚意和足够的吸引力。所以在国内家用机市场上《极品飞车》的拥护者只是少数。现在，往往家用机上的《极品飞车》都不是作品的最高表现（X360除外），这就是该游戏家用机版的现况。

www.plumbook.cn

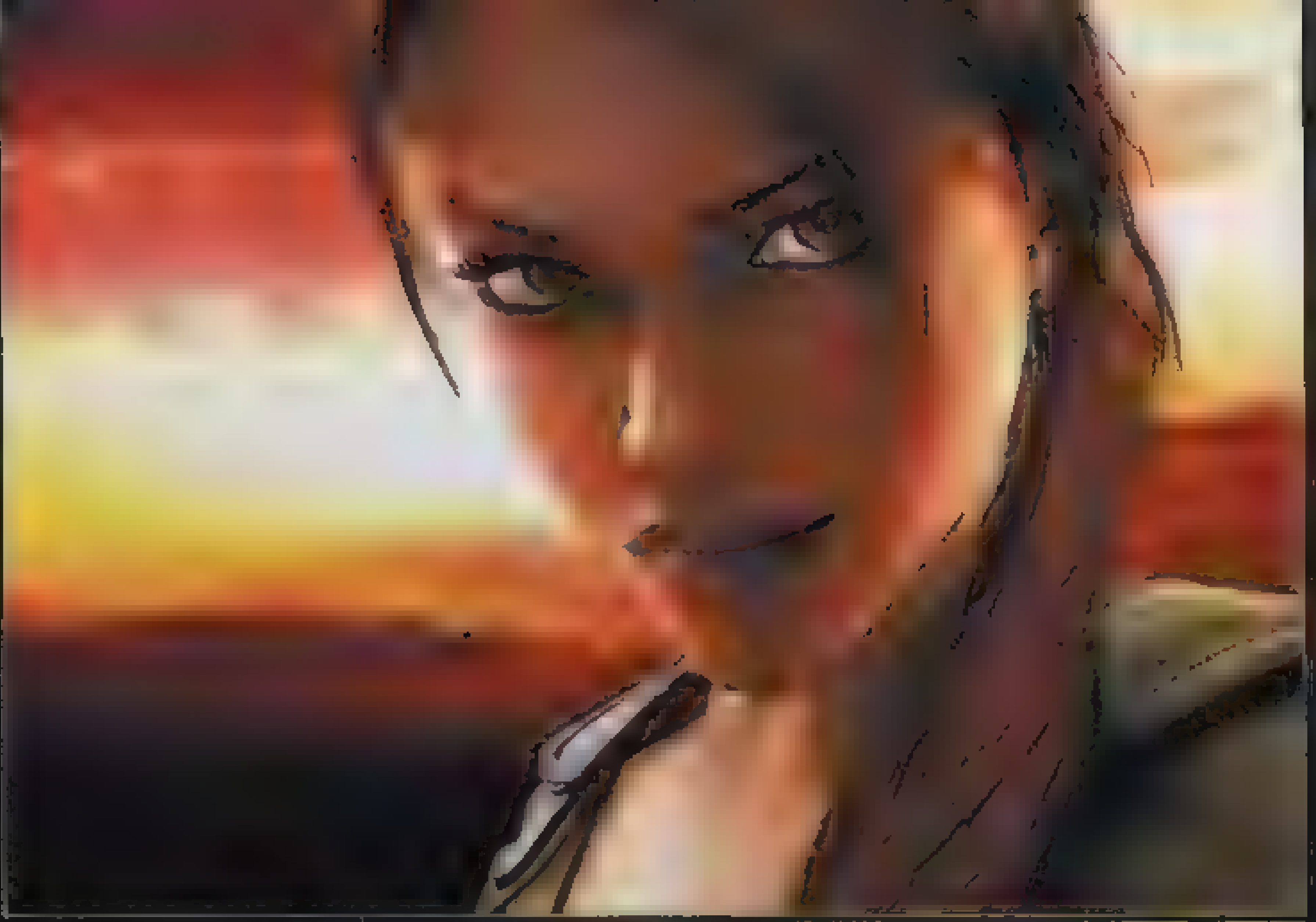
《古墓丽影》系列

《古墓丽影》，孤独的人去品味游戏。

一谈到“《古墓丽影》系列”，我的脑海里就立刻浮现出游戏一代那首美妙的主题曲。悠扬的竖琴旋律中每一个音符都仿佛在扣动着你的心灵，再配合着低沉的男声吟唱，各种传说中古代文明的神秘与沧桑感顿时将你包围，游戏一开始就把玩家拉到了很久很久以前……这种感觉仿佛立刻唤醒了人们内心伸出去探究一切未知领域的冲动，而实际进行了游戏之后，那种探寻的快乐又竟然真的能够在这款游戏中获得极大的满足。《古墓丽影》给予了全世界玩家多年以来所渴望的东西。玩家可能已经厌烦了欧美风格的硬汉加主视点射击游戏，厌倦了肆无忌惮的破坏和杀戮，玩家需要一款基调完全不同于以往游戏的全新体验，而《古墓丽影》的推出仿佛一下子就正对上玩家的口味。感谢《古墓丽影》的制作人Troy Horton，感谢他的非凡创想，感谢他能够在3D技术还不是很成熟的1996年就为全世界玩家奉献上这样一款开天辟地般的伟大游戏。根据去年的网络新闻报道，Troy Horton放弃了他在英国的百万年薪、首席制作人的职位和公司提供的宝马轿车，举家搬迁到中国上海，这个充满了梦想和机遇的城市，旨在创建游戏史上第一个以中国为战略中心和开发基地，在香港和日本拥有分支机构，具有世界一流水平的次世代游戏制作室Pearl Digital Entertainment（PDE）。看来Troy Horton和我们中国玩家还有点缘分。

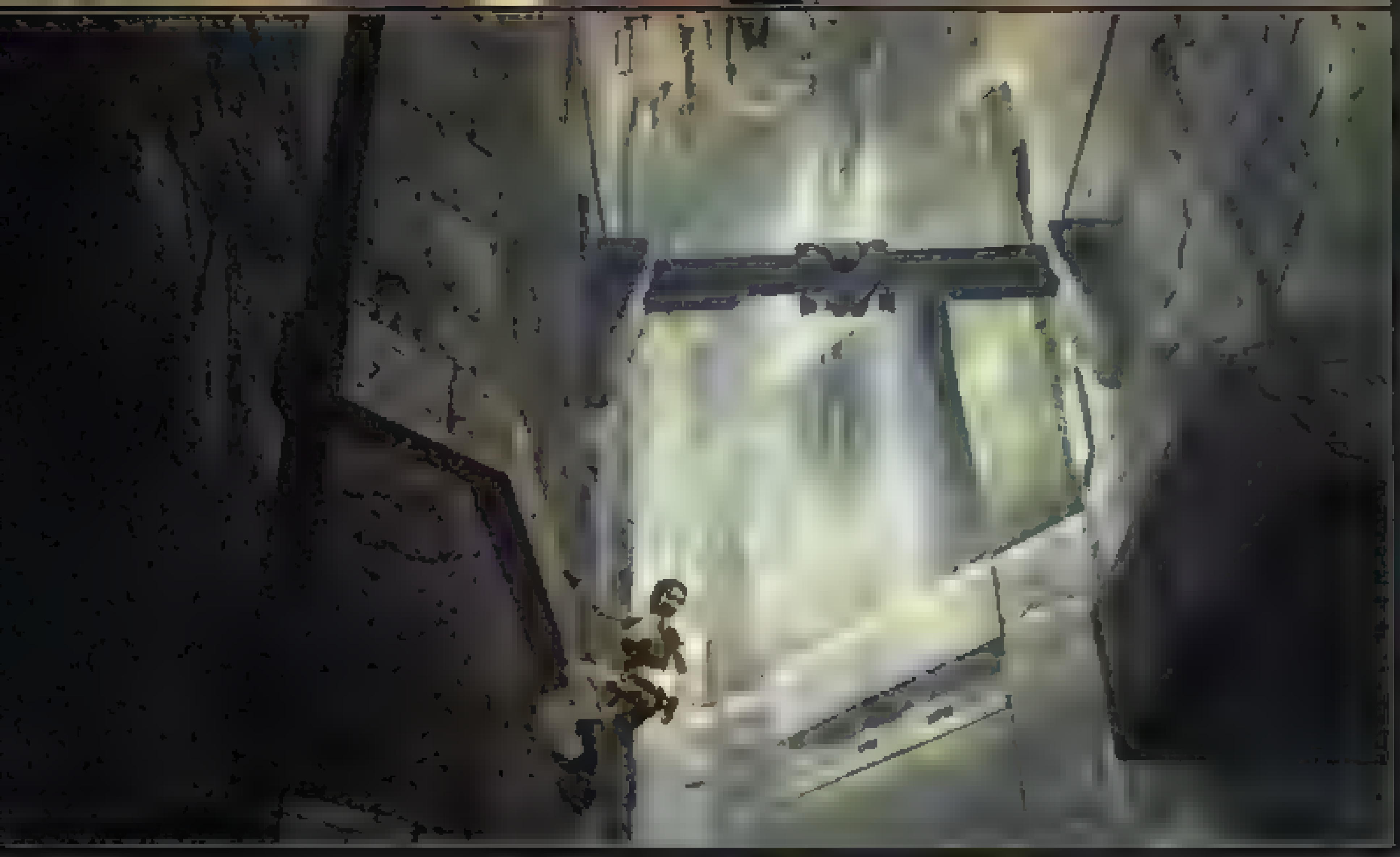
初代的《古墓丽影》由EIDOS公司负责发行，英国制作小组Core Design进行开发。游戏的初期开发工作早在1993年就已经开始了，历时近3年的时间才完成。游戏一开始只发行了DOS版，后来的WINDOWS版和PS美版在同年的10月31日推出。我想许多TVGAME玩家都是通过PS认识的这款作品吧。由于《古墓丽影》的轰动效应，后来还与SCE签订了家用平台的独占协议，成为PS称霸欧美游戏市场一颗重要的战略棋子。

提到《古墓丽影》就不得不请出游戏的主角——现在已经享誉全球的Lara Croft小姐。这位出身于英国温布尔顿的贵族千金从小受着上流社会的各种严格教育，但生来叛逆和冒险的劳拉并不打算一辈子过着淑女的生活。18岁那年在瑞士结业学校，她喜爱上了山地滑雪并参加了喜马拉雅山探险队。回程路上因飞机失事，探险队遭遇不测，仅劳拉一人生还。两周后当她终于走出雪地在当地一个小山村获救后，劳拉彻底地认定只有在探险生涯中才能找回自己的人生价值。尽管她现在已经成了一名全球著名的考古探险者，但劳拉个人认为：探墓并不是她的职业，只不过是她的一种生活方式而已。她还写过若干本探险旅行类书籍，而《古墓丽影》一代的故事也就是她公布的第一本探险日记里的内容，所以当游戏记录时会出现一个日记本来记录，之后取消了这种设定。其实本人对劳拉小姐并没有什么特别深刻的印象，是游戏本身实在太出色了，在无法忘记游戏的同时，劳拉的名字也一同被保留在了记忆中。



《古墓丽影》为了营造出古代遗迹庞大恢弘的气势，在游戏的画面上也花了大力气。游戏中的地图在当时来说可以用庞大来形容，这是之前任何一款3D游戏都无法比拟的，在较高素质的贴图烘托下，玩家将辗转于各大古代遗迹之间，每到一处都可以感到让你心灵震慑的激动，能够获得这样体验的游戏迄今为止也只有屈指可数的几个。许多玩家都认为初代的《古墓丽影》是该系列最出色的一部作品，接下来的几部作品都无法超越一代，个人也很是同意这个观点。对于《古墓丽影》这样一个译名，我个人更喜欢《盗墓者》，因为《盗墓者》更加能够反映出游戏的特色。脱离了令人敬畏的古代墓地，离开了全封闭式的游戏环境游戏都会给人变味的感觉。《古墓丽影》是一个需要浓厚的文化底蕴作为依托的游戏，它需要更多的精雕细琢，需要花更多的心思才能让玩家体会到游戏给人的独特韵味。也许在制作《古墓丽影》游戏时，工作人员并没有想到这个游戏会形成一个庞大的系列，所以在一代中工作人员几乎用了数不清的神话及传说，这也是一代为什么那么迷人的原因之一。从第一关的秘鲁印加古城到最后那迷失的大陆亚特兰蒂斯，还有在游戏中所涉及到的关卡及谜题甚至建筑物全都是由各种神话故事和图腾堆砌而成，可是在以后的《古墓丽影》中我们再也没有体会到如此程度的令人沉醉的设计，这让很多古墓FANS感到了失落，这可能也就是《古墓丽影》没落的原因吧。

回归，一定要回归初代的风格，这不但是全球FANS的心声，也是游戏厂商多次信誓旦旦的承诺。其实现在我们已经很能理解为什么《古墓丽影》逐渐变味的原因。根据最新消息，在2006年4月18日我们将迎来游戏最新作品《古墓丽影 传奇》，其实当我看到劳小姐手中那把重新设计的新枪外形时，我的心就已经凉了半截。直觉告诉我，我需要的《古墓丽影》并不仅仅是外表的进化而是制作态度的回归……又有消息称为了纪念《古墓丽影》的劳拉诞生10周年，Eidos公司表示将会在2006年内推出《古墓丽影》的重制版。听到这个消息时我比得知新作的发售日要兴奋得多。



国内火爆指数 ★★★★★★★

推荐指引：由于《古墓丽影》对操作的要求比较高，所以用手柄玩这款游戏再适合不过了。想起当年的《古墓丽影》初代登陆到PS上时还在国内引起了一阵热潮。但是由于该系列一直未能再出现多少打动玩家的优秀续作，我们到今天也只能希望“神作”再次降临到家用机上。

www.plumbook.cn

《真人快打》系列

在截然不同的文化背景之下，对同一事物的理解也会有着天壤之别。由Midway所创造出来的“《真人快打》系列”仿佛向全世界宣告：我们眼中的格斗游戏就是这样的。

毫无疑问，1991年Capcom开发的《街头霸王Ⅱ》以其优秀的画面、完美的操作感和无穷的游戏乐趣征服了全世界的玩家，作为一款里程碑似的作品被载入游戏的史册。Capcom也因此成为当时街机产业中最耀眼的一颗明星，我们现在都可以在当时电影中看到《街头霸王Ⅱ》的一些镜头，其影响力之广泛可见一斑。格斗游戏的崛起让众多游戏厂商仿佛又掘到了一处金矿。作为当时欧美街机市场领头人物的Midway自然不甘心在这一领域甘拜下风，1992年Midway在街机上推出了自己开发的格斗游戏《真人快打》。“真人快打”这个译名可以说是大俗大雅，也最能体现游戏给人的第一印象。《真人快打》是第一款采用真人实拍技术制作的游戏，在当时给人们以极高的视觉冲击力，简直可以做到过目不忘。游戏的第二大卖点就是极其血腥残忍的暴力镜头。凭借这两大特色，《真人快打》完完全全与《街头霸王》划清了界限，使得Midway在街机格斗游戏占有了一席之地。《真人快打》中“终结技”的设定也让所有玩家瞠目结舌。在游戏每局格斗结束时，屏幕上都会出现血淋淋一排英文“FINISH HIM”，只要玩家输入一串奇怪的指令就可以用灭绝人性的“终结技”彻底摧残对手奄奄一息的肉体。由于采用真人实拍技术，当玩家使用“终结技”的时候，血腥的写实画面就仿佛让人在一旁观看杀人表演，“断头”、“抽骨”、“焚化”等暴力表现堪称游戏史上之最，这一设定引起了社会上的广泛争论。游戏评级系统ESRB的诞生便是由《真人快打》事件开始的。

《真人快打》这一暴力格斗游戏并没有因为其所引发的社会各界的争论甚至是声讨而身败名裂，反倒是为它的流行起到了推波助澜的作用。Midway见势很快将《真人快打》移植到了当时主流游戏平台上。游戏的发行商Acclaim也不惜血本为《真人快打》投下了近1000万美元的巨额广告费，堪称20世纪90年代初游戏史上的最大手笔，此举成功地将《真人快打》打造为一线游戏品牌。

来到家用平台的《真人快打》也是春风得意，系列发售至今累计销量已经超过了2000万套。在MD和SFC争夺欧美游戏市场的那个年代，《真人快打》甚至一度成为可以左右战局的一颗重要的棋子。1992年和1993年，Midway分别推出了《真人快打2》和《真人快打3》，这也充分体现了欧美游戏厂商的高效原则。游戏不但在图像方面又有了巨大的进步，而且在招式，角色的平衡性以及格斗系统方面都更为完善，可选择的角色也成倍地增长。Liu Kang、Scorpion、Sub-Zero、Johnny Cage、Raiden等经典人物也已经成为《真人快打》的标志。从2代开始，《真人快打》也加入了连续技系统，使得游戏的节奏变得更加畅快。当玩家使用连续技的时候，游戏中的角色总会发出撕心裂肺的嚎叫，大大地烘托了游戏气氛，甚是过瘾。个人认为《真人快打2》是2D形式下的系列最规整的作品，其中的“Friendship技”、“返老还童术”等噱头系统也体现了厂商制作的用心。随后Midway又推出了一系列非正统续作如：《真人快打 三部曲》、《终极真人快打3》、《真人快打Sub－zero》等，虽然都有所创新，但《真人快打》也亟待一次变革。

随着3D技术的发展，1997年的《真人快打4》终于放弃原来采用的真人实拍技术，游戏彻底变为一款3D格斗游戏。虽然游戏依然保留了“终结技”，暴力血腥等特色，但似乎Midway并没有很好把握3D格斗游戏的精髓，使得转形后的《真人快打4》与当时业内顶级的3D格斗游戏相比显得幼嫩了很多，完全被《VR战士》和《铁拳》等大牌抛在了后面。不过采用了3D表现的《真人快打4》在各方面都寻求了一些新的探索，与场景互动性的提高让我们看到《真人快打》还有许多可以发展的空间。

由于街机产业在美国市场的急速衰退，Midway干脆就放弃了街机平台，一心一意地在家用主机上打造《真人快打》。2002年，《真人快打：死亡联盟》作为系列正统的第五部作品出现在了PS2等主流家用主机上，我们再看到的《真人快打》这次有了脱胎换骨的进化。《真人快打：死亡联盟》不但在画面上达到了次世代游戏机的高水准，游戏在操作感上也趋于成熟，拳拳到肉的感觉令人改变了长期以来对欧美厂商在游戏手感方面缺乏建树的认识。时隔两年，《真人快打：欺骗》再次卷土重来，游戏不但保留5代的各项优点，“环境终结技”的引入让《真人快打》再次将欧美格斗游戏推到了世界级的高度。“环境终结技”的概念是本作的首创。系列制作人Ed Boon对《真人快打：欺骗》中的“环境终结技”推崇备至。“终结技”的方式非常简单，你只要走到红色方格标示的区域就可以使用终结技，这将使得整个战斗的结果因此逆转。与场景的互动性在本作中又得到了完美的加强，例如在一个挂满尸体的格斗舞台中，那些晃来晃去的尸体是完全可互动的。场地中的不少区域都是可以破坏的，并且有可能造成被攻击的玩家因为场地被破坏而被打出局。在那些可破坏的场地中还有一些隐藏区域。这种互动所表现出来的乐趣可以说是任何一款3D格斗游戏无法比拟的。《真人快打：欺骗》是一款诚意十足的作品，游戏中的几大全新模式的加入让这款游戏充满了乐趣。最令人惊喜的是“征服模式”的加入，这是5代中故事模式的巨大改进，由于加入了大量的RPG元素，我们完全可以把这个模式独立出来进行。从此《真人快打》不再仅仅是以暴力血腥来吸引玩家，完整的游戏构架使其在家用机平台上获得了崭新的生命力。

从1992年的《真人快打》初代到2005年的系列最新作品《真人快打：少林武僧》，《真人快打》一直在不断尝试中进步和发展着。作为欧美格斗游戏惟一的标杆，我们希望看到它继续屹立在世界的西方。现在Midway正在开发一款全新《真人快打》游戏——《真人快打：世界末日》。据悉，游戏可选择的角色竟多达60位，上帝啊！《真人快打》又创造了一个世界之最。

国内火爆指数 ★★★★★★★

推荐指引：《真人快打》以其极度血腥的特色在欧美获得了成功，国内众多玩家其实也喜欢观看游戏的血腥表演，但当然经常是看的人多，真正玩的人那只是少数。究其原因还是文化背景的差异，虽然我们可以接受《真人快打》，但是我们往往无法热爱上它。

www.plumbook.cn

《FIFA足球》系列

现在足球游戏市场形成了2大阵营——“《FIFA足球》系列”和“《WE》系列”。对于这两个阵营的玩家来说，可以说是PCGAME玩家和TVGAME玩家自然选择的结果。关于到底哪个系列才能代表当今足球游戏的最高水平，本人无意去讨论，因为每一个喜爱足球游戏的玩家都在“《FIFA足球》系列”和“《WE》系列”中寻找到了各自无穷的乐趣和伙伴。由于这次的主题是回顾欧美游戏系列，所以重点自然放在了《FIFA足球》上。

经过《FIFA 93》的默默无闻，1994年EA又在PC上推出了一款仅仅只有几M的足球游戏《FIFA 94》。现在看来全2D图形表现的《FIFA 94》真的可以用简陋来形容。游戏的内容也是极其有限的。除了仅有的几个国家队以及所谓的EA FIFA全明星队外，其实游戏还停留在最原始的FC级足球游戏的范畴。在操作上，玩家很快就会发现只要上下左右带球，按下空格射门就可以完成整场比赛，根本就谈不上什么配合不配合，游戏的乐趣自然也是少得可以。但是游戏推出时间恰逢1994年美国世界杯，作为世界第一运动的足球其影响力是惊人的。伴随着世界杯的春风，许多人也认识了《FIFA 94》，由此“《FIFA 足球》系列”开始了它辉煌的旅程。

《FIFA足球》真正火起来应该是在1996年的PC平台上。由于在当时的PC上足球游戏几乎是一片空白，《FIFA 96》的推出无疑让无数的球迷玩家仿佛找到了解渴的甘露。这次的《FIFA 96》显然比前几部作品有了巨大的进步，不但画面更加逼真，音效方面的提升让玩家获得了前所未有的临场感觉。EA精心设置了键盘双人操控的方法，可以让两位玩家在一台机器上进行对抗赛，这大大地增加了游戏的竞技性。也正是这个划时代的设计，把《FIFA足球》今后的目标定位成对抗性与竞技性并重。由于没有“《WE》系列”的支持，国内很多MD玩家的目光同时也集中到了《FIFA 96》上。MD版的《FIFA 96》——该主机上最流行的足球游戏——一度被炒到了200元左右。也正是因为游戏较为出色的表现，国内很多TVGAME也通过《FIFA 96》喜欢上了《FIFA足球》。《FIFA 96》是EA成为PC足球游戏大哥大的成名之作。

《FIFA 97》是EA公司将足球从2D到3D转型的过渡产品，除了画面和临场气氛有所增强之外，游戏却没有什么太多值得我们去赞扬的地方，主要是游戏在对抗性方面几乎没有任何进步，这让许多翘首期盼的玩家都非常失落。

随着1998年法国世界杯的召开，全世界都沉浸在足球给人们带来的喜悦气氛中，《FIFA足球》最新作趁着这大好形势在世界杯开幕的前一个月上市了，并且游戏的主题也完全围绕世界杯展开，这就是《World Cup 98》。《World Cup 98》其实只是《FIFA 98》的升级版，EA对游戏的竞技性进行了一系列的改善，加入很多现实足球中配合的技巧，这些改善使《FIFA足球》更让玩家感受到贴近真实足球的快乐，《FIFA足球》的游戏性也得到了进一步的提高。更令人叫绝的是，在世界杯每场比赛召开前，电视台居然利用玩一盘《World Cup 98》的形式对一次比赛进行预测。通过电视这样一个强大的媒介，《FIFA足球》在国内的影响力也得到了迅速的提升。

为了给玩家带来新鲜感，《FIFA 99》无论从图像、球场气氛、游戏操作性还是游戏性来说，都有一个很大的改变。在暴多的花样动作使玩家兴奋的同时，被加快的游戏速度也对玩家提出了更高的要求。虽然很多玩家对《FIFA 99》的诸多改变都一时显得难以适应，但EA却依然故我。

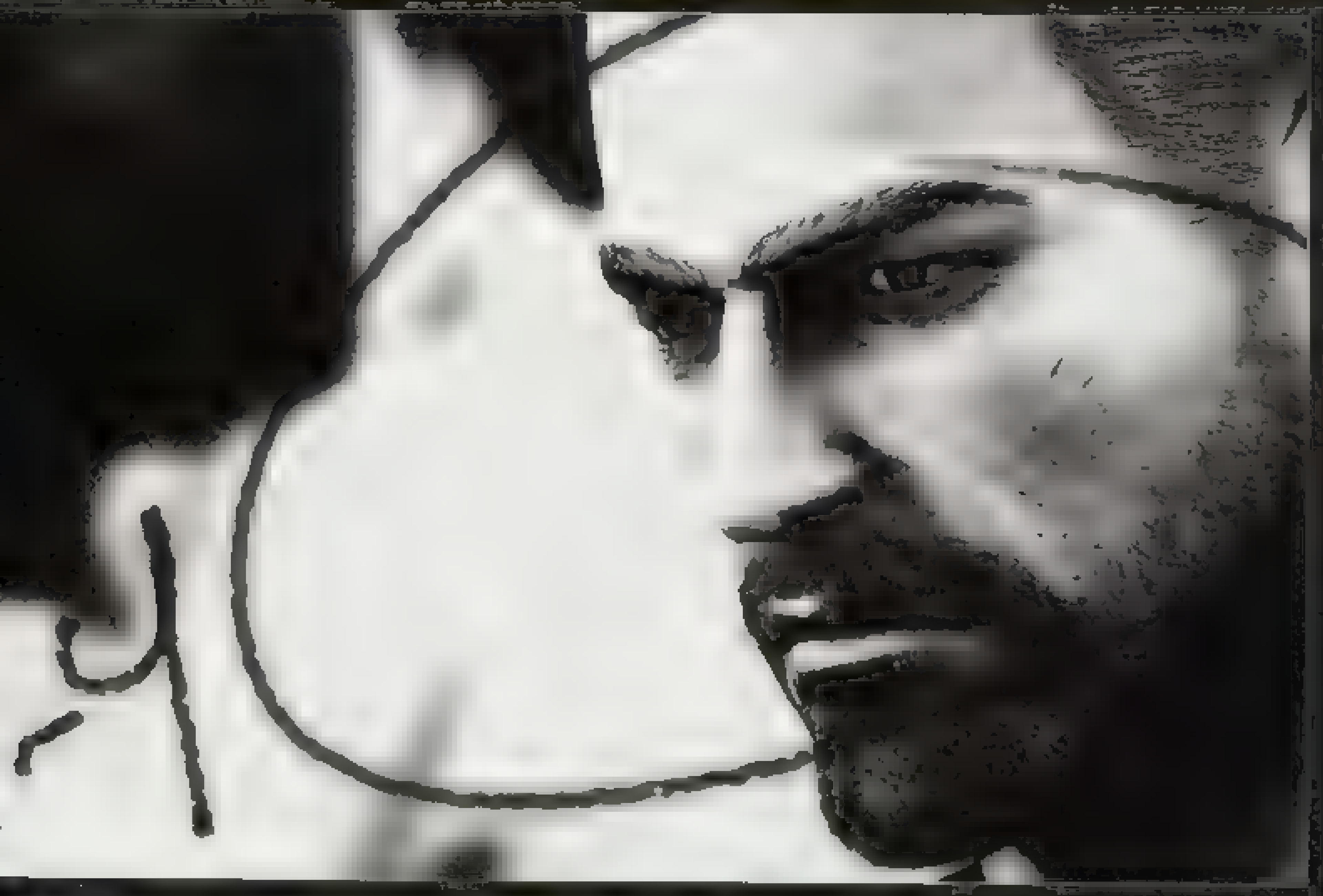
作为新旧世纪交替的2000年，《FIFA 2000》被荣幸地选为了电子竞技比赛项目，这从一个侧面反映了《FIFA足球》的游戏地位。但对于很多玩家来说《FIFA 2000》还是存在着太大的变化，可能EA是希望让《FIFA 2000》成为一个新模式的FIFA足球游戏，游戏增加了射门力量条，进一步地美化球场看台、增加了球场光影效果，但原本被大家熟悉的操作方式居然被EA替换了大半，这痛苦的适应让许多玩家失去了乐趣，游戏中存在的恶性BUG也使得《FIFA 2000》进入了一个低迷的时期。或许是EA也感受到了《FIFA 2000》的失败，完善的《FIFA 2001》给玩家带来的是一种全新的操作理念。游戏讲究不同的阵型之间的相互钳制的作用。在Team manager里增加了对队伍比赛时三条线的任务分配，使本方非玩家控制的选手有了自己不同的任务；游戏更加突出了传球的重要性，无论是高球还是地平球，都用了各种不同的花色配合。“坚持每一代新游戏更换一次操作键”的做法最后还是得到了玩家的认可。可以说，《FIFA 2002》是一款培养玩家真正的足球技战术的游戏。EA已把游戏的“真实性”作为了“《FIFA足球》系列”今后发展的最重要的方向，这样的做法让人不禁想到EA是不是在向《WE》学习取经，以吸引更大的玩家群。不知不觉间，FIFA即将开始陪伴玩家度过第四届世界杯。

国内火爆指数 ★★★★★★★

推荐指引：自从PS时代开始，就很少有人用家用游戏机玩“《FIFA 足球》系列”了，但这并不表明“《FIFA 足球》”很差，相反，该系列的进步是有目共睹的。正如一位家用游戏玩家所说：“我觉得“《FIFA 足球》”系列蛮好玩的，这可能是个习惯问题。”

&3DM SMV
www.plumbook.cn

《分裂细胞》系列



2002年5月的美国E3展上UBI展出了他们的原创作品——《分裂细胞》。起初人们对这款作品还很陌生，但是当华丽的画面和前所未有的光影效果映入我们眼帘时，我们仿佛看到一款超级大作即将诞生了。由于起初《分裂细胞》只公布了Xbox版，而且当时的Xbox极需要一款优秀的游戏来说明其主机硬件的优异性能，所以《分裂细胞》到底能将Xbox机能发挥到何种程度成为了全世界玩家关注的焦点。不仅仅如此，同样是以“秘密潜入”这一主题来进行，PS2上已经拥有了游戏界处于龙头地位的作品《MGS2》，初出茅庐的《分裂细胞》是否可以与《MGS》一较高下呢？这些悬念令《分裂细胞》还未推出，就已经名声在外了。

初代的《分裂细胞》于2002年11月首先在Xbox推出。如宣传片中表现的那样，游戏利用了夸张的手法向我们演绎了黑暗中光与影的互动效果；某些画面表现可以让人拍案叫绝，强烈的视觉冲击让玩家总能在游戏中找到兴奋点。《分裂细胞》对“潜入”这一主题的拿捏也相当成功，玩家体会到的是与《MGS》所诠释的间谍游戏截然不同的一种体验。游戏里出色的关卡设计也是《分裂细胞》取得成功的一个重要因素。为了完成任务，主角山姆大叔必须通过灵活的身手（如攀岩、伏地、贴壁、倒挂、三角跳跃等方式）躲避敌人追查，其间再配合上随身携带的各类先进武器，这些多变的操作模式让游戏玩起来津津有味，令玩家能痛快地过一把间谍瘾。虽然《分裂细胞》在游戏节奏的把握、摄像机角度、操作判定等某些细节还有不尽人意的地方，但是整体的高素质表现基本达到了玩家所预期的效果。UBI也因本作而受到了全球更多玩家的瞩目和支持。

严格来说，系列的《分裂细胞：明日潘多拉》只能算是《分裂细胞》的一个资料片，并未有质的飞跃。游戏同样保持着高水准的画面表现，特别是游戏中出现的红霞满天的湖畔风景使人沉醉。本作最突出的特色共有两点：其一，游戏在“自由度”方面较之前作又有了一定的提高，多线路的游戏进行方式加大了游戏的重复可玩性；其二，对应网络的精彩的多人对战模式。与许多FPS网络对战游戏不同，玩家在游戏中扮演的不再是警察与土匪的直接火拼，而是“特工”与“雇佣兵”之间的“智与力，谋与勇”的较量。这个网络模式就好像一场大型的捉迷藏，一方躲，一方找。将“潜入”概念融入到多人网络中让我们看到了《分裂细胞》颇具潜力的发展方向。

由于UBI旗下两个小组（蒙特里尔工作室和上海工作室）的交叉配合，使得《分裂细胞》能够以每年一作（GBA和手机版等除外）的惊人速度向前递进。虽然游戏的开发周期缩短了，但是游戏的品质却丝毫没有因此而下降。2005年3月，《分裂细胞：混沌理论》顺利在各大游戏平台推出。《分裂细胞 混沌理论》采用的是最新版本的Unreal Engine 2图形引擎，所以本作显示出了更为细致的动态光影效果。值得称道的是，作为一款跨平台的游戏，针对每个平台的实际机能和特性，《分裂细胞》都作出了相应的优化，使其全部达到了令玩家满意的效果，所以无论在哪个平台上，《分裂细胞》都为玩家带来了难忘的游戏体验。其实，在跨平台移植方面UBI近年来做得一直很好，《分裂细胞》、《波斯王子》和《超越善恶》等游戏的成功就是最好的证明。毕竟开发时间不长，期待《分裂细胞：混沌理论》达到翻天覆地的变化也不太现实，但我们的确又看到了游戏的进步。不过，制作小组也意识到了前作中的问题，于是对游戏操作的连贯性方面进行了不少提高，这样玩家能够更加顺畅地完成自己克敌制胜的意图。主角山姆不但增加了如倒悬在墙壁水管上用刀子抹敌人的脖子暗杀动作，武器库和道具选择也更加完整，从战斗军刀到各种未来派高科技武器应有尽有。游戏在关卡上继续采用高度开放式设计，具有多个分支路线和可选的次级目标，进一步提高了游戏的重复可玩性。

《分裂细胞》的正统三款作品都已经同玩家见过面了，我们从中体会到的是UBI在创作该系列时清晰的思路，游戏的发展方向也相当明确，每一代的进步是有目共睹的。如今“《分裂细胞》系列”已经成为了日趋成熟的谍报动作游戏，游戏塑造出的一号主角山姆大叔的英雄形象也逐渐深入人心。自2002年第一作发行以来，“《分裂细胞》系列”至今为止的总销量已达到1250万套。“《分裂细胞》系列”的高产高效使得我们很快就将在X360上看到系列最新作品。

国内火爆指数

推荐指引：作为当今AAA级别的作品，《分裂细胞》是每个玩家都不容错过的体验。在开发周期缩短的情况下游戏依然保持如此高的素质，我们应当对《分裂细胞》制作人员表示钦佩。但作为一名苛刻的玩家，我们期待看到的是颠覆性的突破，“《分裂细胞》系列”对这一要求就显得力不从心了。只有期待《分裂细胞 双重间谍》能给我们一个惊喜吧。

www.plumbook.cn

《波斯王子》系列

和许多伟大的游戏一样，《波斯王子》也有一个“父亲”。他就是乔丹·麦舍（Jordan Mechner）。和当时很多孩子一样，他对个人电脑最初的体验来自“苹果Ⅱ”。在他进入耶鲁大学念书之后，他开始将自己的热情投入到电脑游戏的制作中——要知道在那个时候，编游戏还是比较简单的，一两个人就能胜任。于是，他和许多当时的IT界“车库传奇”一样，单枪匹马地制作了一款名为《空手道》的动作游戏。让他自己也没有想到的是：这款业余之作不但成功地被Broderbund公司买下，而且最后的销量是50万套。

如果你是他，恐怕会和笔者一样蠢蠢欲动，会把电子游戏作为自己的职业吧。所以，乔丹“顺理成章”地在毕业后开始制作他的下一个作品。但没有人知道，他这次想起了《天方夜谭》——阿拉伯的一千零一夜成了这次的故事背景。他花了四年时间，动员全家老小完成了这款“家庭作业”：他的老爸创作了简单的背景音乐；他的哥哥任凭“天才”弟弟的指挥，在摄影机前做出各种夸张的动作，以便乔丹参考，创作游戏主人公的动作，在电脑中编程——这或许是最方便的人工“动作捕捉”。

1989年，一款名为《波斯王子》的游戏在苹果Ⅱ平台上发售了。这款游戏的开创性意义要到很多年以后才被广大玩家所认识。游戏的故事依然是王子从不怀好意的奸臣手中救出公主这样的老套故事，但玩家是第一次在电脑面前完成这样的冒险，而不仅仅是在电影院里抱着爆米花傻笑。笔者觉得，《波斯王子》开创了一个动作冒险游戏的新境界。成功地把复杂的故事情节、丰富的动作、精巧的关卡设计统一了起来。这其实已经在当时的硬件条件下将“电影化游戏”的理念最大化了。可以说，能在多媒体能力还很稚嫩的苹果Ⅱ平台上创作出这样的作品，实在是一个奇迹。

初代的《波斯王子》于是一炮走红，比他之前的《空手道》更为成功、更为轰动，成了“动作冒险游戏”的代名词。当时乔丹只有25岁，他的名字伴随着这部划时代的新作迅速走红业界，许多知名的游戏设计师都开始注意上了这个初出茅庐的小伙子。《波斯王子》也移植到了当时所有主流的主机平台上，包括SFC、MD和DOS等。

1993年，《波斯王子》的正统续作《波斯王子2：影子与火》上市了。这款续作标志着“波斯王子”将继续他的冒险，成为电子游戏史上的又一个金字招牌。《影子与火》的剧情紧接前作：王子在一代中救出公主后，邪恶的法师并未善罢甘休，他掀起了新一轮的阴谋和报复。王子在新作中的招式变化更加丰富，关卡设计也更为精彩。大幅强化的二维画面已经能比较完整地传达设计者的意图。一代让人眼前一亮，但续作令人大失所望的例子不少。好在《波斯王子》续写了神话，再次确立了“行业标准”，掀起了动作冒险游戏的风潮。后来大红大紫的《古墓丽影》更是被很多人视为《波斯王子》在3D时代精神上的隔世传人。

《波斯王子2》的成功反而让乔丹感到了厌倦。他放弃了电子游戏的制作，去纽约大学学习了电影制作，改行去拍纪录片了。1997年，他再度回到游戏行业“客串”。又花了四年时间，带领一个团队制作了一款冒险解谜游戏。结果这款投入高达500万美元的作品却没有能取得预想的成功，反应相当冷淡。第一次领教什么叫“众口难调”的乔丹和当时拥有《波斯王子》版权的Red Orb摩拳擦掌，准备再次推出新的续作。1999年，动作冒险游戏已经是全3D的天下。为了迎合潮流，新作被直接命名为《波斯王子3D》。可是，用美国人的话说，“运气总有用完的时候”——乔丹亲自监制的这款《波斯王子3D》未能把该作在2D时代的辉煌延续到3D时代。此作不但失去了原作的精华，而且在很多方面都只是对后辈《古墓丽影》的粗糙摹仿。玩家并没有买账，此作的评价和销量都十分可怜，不但再次打击了乔丹的自信心，更是把《波斯王子》这块曾经熠熠生辉的招牌打入了冷宫。

曾经的“电子游戏天才少年”，如今却成了票房毒药。我们的波斯王子之父于是乖乖地回去继续拍他的纪录片。此后，电子游戏业界也发生了巨大变化。电子游戏业的利益逐渐向EA、Activision、Take2等少数几家大发行公司聚拢。作为被洗牌出局的失败者，Broderbund公司拥有的《波斯王子》产权被法国崛起的新贵育碧软件（Ubisoft）买断。而作为系列创始人，乔丹可以对使用《波斯王子》产权的作品发表意见，并获得收益。

2001年，乔丹和育碧一起又站在了全新的起点上。他们的使命简单而艰巨：重振辉煌。曾经靠卡通动作冒险作品《雷曼》一炮打响的育碧有足够的成功经验；而接连品尝两次苦果的乔丹也有了失败的经验。全3D时代的全新的《波斯王子》，到底该是怎么样的呢？我们可以想像开发团队承受的巨大压力。作为玩家，其实已经普遍接受了《古墓丽影》式的动作冒险。所以在后来回忆起开发初期的“头脑风暴”时，乔丹首先就坚定了一点：“我绝对不想看到一个克隆版的《古墓丽影》。”

2003年11月6日，是所有新老玩家都值得高兴的好日子：《波斯王子》回来了！育碧的《波斯王子：时之砂》采用了改良的《超越善恶》制作小组的Jade引擎，整个游戏散发着一种黄金般的光芒，可谓美伦美奂。一个时空轮回般的剧情、独具匠心的关卡设计、经典重来的机关设计和来自好莱坞的配乐，都让波斯王子脱胎换骨，拥有了一身“踏雪无痕”般飞檐走壁的炫目功夫。

后来的故事大家都清楚了，育碧在一片叫好声中成功地把新的“《波斯王子》系列”打造成了这两年最红的“大众情人”。随着不久前《王者无双》的推出，“时之砂三部曲”已经圆满地画上了句号。新的三部曲系列对过去二维时代《波斯王子》最吸引人的特点做了扬弃，创造了诸如“时之砂”系统等不同于其他作品的独特亮点；总体上强调更加华丽、流畅的战斗体验，更加电影化的剧情表现。相信《波斯王子》的故事还远远没有结束！

国内火爆指数 ★★★★★★★★★

推荐指引：作为老牌经典动作游戏，过去的《波斯王子》在玩家中都有着极好的口碑，国内人气也很旺。通过完全3D化的“《波斯王子》系列”，玩家可以领略欧美厂商在谜题和关卡设置上的精妙之处。如果你对量产化的欧美游戏素质表示质疑的话，那么“《波斯王子》系列”会为您冰释这一切。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

《模拟人生》系列

可能国内的游戏玩家对《模拟人生》的名字只是道听途说，并不怎么了解这个系列。那么笔者要告诉各位：这可是地球上卖得最好的游戏软件之一：包括四款资料片（没有原作不能玩）在内的《模拟人生》一代，刷新了此前长期由《神秘岛》保持的记录，全球销量超过1700万份，成为至今最畅销的电脑游戏！而且这个数字还在增长。这还只是PC版销量——不算《模拟人生》在家用机平台推出的相关作品、在线网游（The Sims Online）等。没错，让EA日进斗金的除了那堆每年更新的体育游戏，就是这一款貌似平平的模拟养成类作品。

说起来可能有些奇怪，《模拟人生》和我们见到的任何游戏都不同。他不要你去拯救正在被变态恶棍骚扰的世界；也不要你去拯救老是一不小心就被绑架但从来不会被撕票的笨蛋公主；更无需躲避僵尸村民的亲吻和打扮得毫无品位的电锯男的痴情追杀。在《模拟人生》的世界里，你只是扮演另一个"普通人"而已，管他（她）的吃喝拉撒、管他（她）的喜怒哀乐、管他（她）的生老病死……《模拟人生》的核心理念，可以用PS2的一句广告语来概括："Live in your world, play in ours."（活在你的真实世界，玩在我们的世界）。

"活在一个虚拟的世界"——这样的创意可能人人都有；但如何用一套可操作的系统来体现这种理念，就不是人人都能想当然的了。大师和小屁孩的区别就在这里：把想像力实现的执行力。

所以，下面有请大师——威尔·赖特（Will Wright）。这位大师是Maxis公司的创始人。稍微有些游龄的玩家不会不知道这家Maxis公司，他们的"模拟"系列作品在PC领域和牛蛙的"主题"系列是两大巨人。除了《模拟人生》，Maxis还曾推出过《模拟城市》、《模拟大楼》、《模拟农场》等等系列作品。其中，最为经典的莫过于《模拟城市》

这款作品既是威尔·赖特的成名之作，也是《模拟人生》的灵感来源。因为每个人在玩《模拟城市》这款城市建设游戏的时候，总会忍不住对屏幕上大大小小的楼层里发生的故事发生幻想：这里面的人是怎么生活的呢？我的城市里的居民快活吗？

所以，在同一个"模拟世界"的大构想下，《模拟城市》成了描述这个世界的宏观体现；而《模拟城市》当然就是这种"扮家家"精神的微观表现了。而在Maxis被EA收购后，也的确在最新的一作《模拟城市4》中，实现了导入"模拟市民"，也就是《模拟人生》存档的功能。让"模拟的你"住进你打造的大城市里。哦，听听就觉得好玩，不是吗？谁不喜欢小时候搭的积木呢？谁不曾幻想过积木里有小人居住进去呢？现在，你终于明白为什么这么一款没有剧情、没有怪兽、没有任务，尽管自由生活的游戏，能够全球疯卖千万的秘诀了吧！

但恰恰是这样天才的创意，这样精彩的作品，在Maxis刚刚被EA收购的时候，却差点"流产"。根据《模拟人生》助理制作人Tim LeTourneau后来的回忆，"EA曾想封杀《模拟人生》计划。EA有很多理由这么做，哪怕是我们自己也怀疑是否会有人喜欢玩这样古怪的游戏。谁会告诉自己的虚拟小人：'该去上厕所了'？甚至是今天，要向人介绍《模拟人生》是款怎样的游戏依然很困难。这是款只能让你自己去体验的游戏，因为除非你好好坐下来投入到游戏中去，不然你无法从别人口中明白这是怎么回事。"

呃，谈《模拟人生》不妨再举个《任天狗》的例子。小狗狗好玩吧，任天狗卖得火吧，不就是养电子宠物吗？一样的，《模拟人生》里你要照顾的不是狗，而是和我们一样的人，而且可以做的事情也更多，可以实现一个完全不同的人生。（好吧，我承认虚拟人和我们还是有些不一样。比如他们上厕所和洗澡的时候，关键部位会出现马赛克。当然，还有消除马赛克的密码……）

但正是因为《模拟人生》模拟的不是小狗，而是人，所以《模拟人生》可不只是养养小狗。《模拟人生》是一些国外大学的社会学专业选修游戏，也常常被拿来作为例子，完成一些学期论文。因为从这款电子游戏中，我们发现了人类一些很有趣的行为模式和心理特征。比如我们热爱这款游戏，是因为里面的模拟人和我们很像，我们用一种矛盾而颇具讽刺意味的眼光审视着他们的一举一动。我们在电脑屏幕前扮演着"上帝"的角色，嘲笑模拟人的滑稽举动；然而，谁又知道是不是也有一双眼睛在看着地球上的芸芸众生呢？不禁让人想起那句话："人类一思考，上帝就发笑。"

说起来，《模拟人生》虽然在PC平台上是长盛不衰的销量冠军，但"《模拟人生》系列"的几个主机平台版本都不太成功。这种不平衡其实也很好理解：硬件差异。模拟市民在游戏中可做的事情实在太多，除了灵活的鼠标，你很难用手柄去完成那些复杂的菜单操作和精确点击。所以，主机平台上的《模拟人生》移植作品，如《模拟人生：都市一族》（The Urbz: Sims in the City）和前不久推出的《模拟人生2》，都不得不针对手柄而大幅简化操作方式；场景、效果、可DIY的内容也都要比PC版缩水不少。这样的妥协之作，当然无法体现原作的精华了，销量平平不足为怪。

该系列在欧美游戏名作中的历史算不得悠久，但重要性是毋庸置疑的。《模拟人生》系列出色地体现了电子游戏的本质——"虚拟"。说这类作品代表了电子游戏的未来也不为过。最新的PC版《模拟人生2》去年已经在全球隆重上市，较一代最大的特色就是"生育系统"，你终于可以有自己的孩子，把生命旅程无限延长了（一代在壁炉前亲吻后生下孩子，就算"结束"了，其实这种游戏无所谓结局）。资料片也已经推出了两部：《大学生活》和《商业生活》。经过"缩水处理"的Xbox和PS2版《模拟人生2》也在今年刚刚推出。如果你有机会的话，笔者强烈建议各位一定要体验一下这款看似滑稽，实则奥妙无穷的作品。相信一定能让你爱不释手。

国内火爆指数 ★★★★

推荐指引：同样是由鼠标方式转换成手柄操作，所以在操作上并不适合家用主机。游戏推出过繁体中文版，这样游戏在语言上并不存在障碍，有兴趣的玩家大可一试。

后记

被纳入本次专题的欧美游戏系列大都包括了以下几个特点：一、年代悠久，几乎都有长达10年以上的历史（《分裂细胞》除外）；二、无论在海外还是国内都具有极高的知名度；三、每款游戏都代表了该类型的欧美游戏最高水平；四、全部为跨平台作品，玩家群广泛。虽然如今很多欧美游戏与日版游戏都存在着相互融合、借鉴的关系，但两者始终是完全独立的个体。个人感觉手感生硬、操作缺乏连贯性一直是欧美游戏的一大通病。如能解决好这个问题，应该会有更多的TVGAME玩家喜爱上欧美游戏。

TTTT&3DM.SM
www.plumbook.cn

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

栏目主持 纱迦

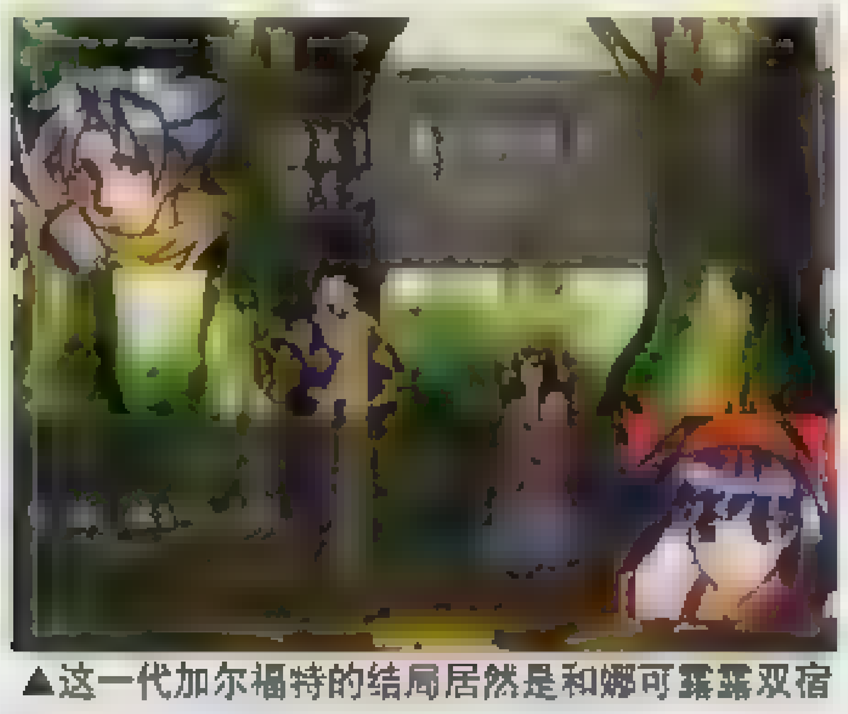
"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

PS2 日版 侍魂 天下一剑客传

游戏原名 サムライスピリッツ 天下一剑客传

隐藏要素不完全揭秘

本作的隐藏要素非常多，光是隐藏角色就有紫娜可露露、罗刹加尔福特、金雄载、黑子以及5只宠物等，这还不算按L1键选择的EX角色，隐藏剑质则有祭、魔、兽。这些隐藏要素的出现方法比较复杂，与玩家通关所用的剑质、角色以及总人数都有关。不过可以肯定的是一定要将全部角色通关才能拿到全部隐藏要素。游戏中一共要通关48位角色，由于人数众多，如果忘了还有谁没有通关的话，可以去画廊的结局鉴赏模式中确认。



▲这一代加尔福特的结局居然是和娜可露露双宿双飞，想必会引起无数人的怨念吧！

有了PS2版，就可以领略伊吕波(2005年日本最佳街机游戏角色)的魅力了！。

NGC 日版 超级马里奥射手

游戏原名 スーパーマリオストライカーズ

投稿人：寒风凛冽

SECRET OPTION出现条件

パーフェクトストライカー：スーパーキノコカップ优胜

シーソーフィールド：スーパーフラワーカップ优胜

ヨワヨワキーパー：スーパースターカップ优胜

オートアイテム：スーパークッパカップ优胜

日版 真·三国无双4 Special

游戏原名 真·三国无双4 Special

惊天秘技大放送！

修罗模式里什么最重要？当然是钱和铁。如今有一条秘技可以变出无限的钱和铁！

方法很简单。当玩家进入商店之后，在选择购买物品时按一次LT键，钱就会立刻变成最大值！之后每按一次LT键，钱都会自动恢复到最大值。而且按一次LT键后，连商店里的商品也会发生变化！用此秘技可以在一开始就把全能力升到最大，并雇佣到自己心目中理想的同伴！

同样的道理，当你进入锻冶屋之后，在选择为武器提升能力时按一次LT键，铁就会立刻变成最大值！同样的，按一次LT键后，锻冶屋里的提升项目也会发生变化，而且此秘技也可以反复使用。不过由于武器附加属性和附加进化攻击选项需在传说的锻冶屋中才能进行，所以在普通的锻冶屋中无论你按多少次LT键也不会出现的。

有了这么厉害的秘技，修罗模式打9999关也不是梦了！

PS2 日版 Duel Savior Destiny

游戏原名 Duel Savior Destiny

投稿人：闪电！闪电！！

隐藏角色出现方法

当你的记忆卡中有PS2游戏《ショコラ —maid cafe curio—》的存档时，当你打出除了クレア之外的其他6位女角色的结局时，ショコラセイヴァ—就会出现。

生存模式的出现方法

打出全部女角色的结局后，就会出现生存模式。

《ショコラ —maid cafe curio—》是2005年6月30日的游戏，市面上应该不难找。

PS2 日版 POP'N MUSIC 11

游戏原名 POP'N MUSIC 11

投稿人：北河麻衣

隐藏指令

在主画面下，输入隐藏指令，就会开启一些隐藏要素。隐藏指令如下：

1967834
246843467
9937663
1739281746
777777137
28642849
167617487

通过秘技选出的隐藏曲目不能保存，要想玩的话每次都要输入指令。

PSP 日版 街头霸王 ZERO3 再度升级

游戏原名 STREET FIGHTER ZERO3 ↑↑

隐藏角色

只要打过アーケード模式(接关不限)，就可以使用3名隐藏角色：EX拜森、终极维加、真豪鬼。这3位的实力可不是盖的。

挑战真豪鬼

打过アーケード模式(接关不限)之后，将光标指向ファイナルバトル模式，按住L键和R键不放后进入，就可以挑战真豪鬼了。

在编辑模式中使用ISMPLUS

只要在ワールドツアー模式中取得全部的ISMPLUS并通过，就可以在编辑模式中使用ISMPLUS了。这要求玩家制霸全部路线，打倒全部敌人，很花时间哦！

幻之版图狱炎岛

在ワールドツアー模式中，当打过北美地区时如果经验值在300万以上，就可以进入幻之版图狱炎岛了。不过取得300万经验值难度相当大，需要多打高连击数、多完美取胜才有希望。

隐藏ISMPLUS

用自创的オレISMキャラクター打过特定的游戏模式后，就可以获得隐藏ISMPLUS。这些ISMPLUS在ワールドツアー模式中无法取得，实用性非常高！具体情况如下：

游戏模式	ISMPLUS
アーケード模式	GUTS
R.ドラマチックバトル	Original Combo Master
サバイバルモード(ARCADE)	Technical Attack
サバイバルモード(ORIGINAL)	Technical Mania
サバイバルモード(BOSS)	Super Attack
サバイバルモード(R.DRAMATIC)	GPG Super
100人组手模式(全胜)	Mach Gauge
ファイナルバトル模式	挑发列传

虽然游戏素质很不错，但这晚饭未免也太冷了一点儿……

NDS 日版 右脑达人 爽解！找碴博物馆

游戏原名 右脳の達人 爽解！まちがいミュージアム

爽解まちがいさがし模式的隐藏关卡

正常关卡：共有5个等级，每个等级共有10关，其中第10关会出现BOSS战。每打过一关，就会自动开启下一关。

ボス：打过5个等级的BOSS战后自动出现，共有5关。

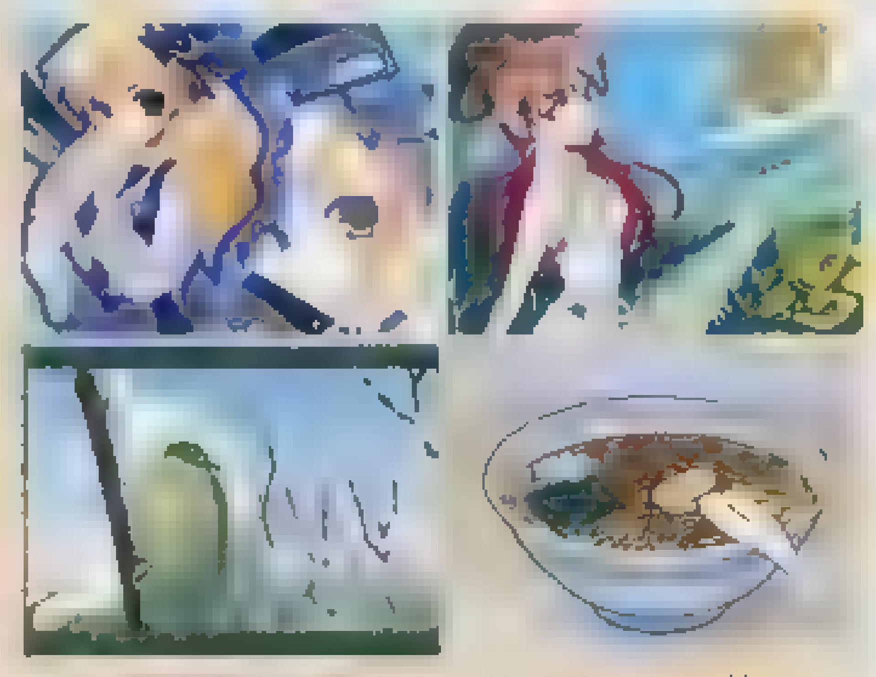
SP：与正常关卡中获得的勋章数量有关，收集全部50个勋章(金银铜不限)后就会出现全部10关。

隐：将正常关卡全部通过后就会出现，共有3个级别。

ウラ：里关。将正常关卡全部通过后就会出现，同样有正常关卡、ボス、SP、隐，不过难度大增。

全解まちがいさがし模式的隐藏关卡

完成最初的50张图片后就会出现新的图片，之后每完成10张图片就会出现10张新的图片，总共有150张图片。



▲游戏内容异常充实，找碴找到你手软！

找碴小技巧

信手乱划圈的话会出现一个大大的×。不过如果你乱划的这个圈里包含有不同的地方时，则不会出现×，而是会出现"ちいさくかこんで"字样。利用这个方法，当你找不到不同之处时不妨画上几个大大的圈，如果出现"ちいさくかこんで"字样就很可疑了。此法在玩全解まちがいさがし模式时尤为有效。

STAFF的秘密

在出现STAFF字样时，其实依然可以玩找碴游戏！只要对比上下屏，然后用圈将不同之处框住就行了！如果能成功找出不同之处，就会加快字幕消失的速度。(汗)

以在下纵横找碴江湖数载的经验，本作无疑是最优秀的找碴游戏。

如果说“《鬼武者》系列”像是一首古老凝重的日本演歌，那么《新鬼武者》就是New Age的Rock & Roll。它狂热、剧烈的节拍冲击着耳膜的极限，当你全情投人到这新世纪的摇滚中时，你会感受到一丝丝似幻如真般的梦魇。让思绪游离在迷幻的边际，随着一闪的节拍让我们畅快淋漓地吼个痛快。要的，就是这种感觉。不要去想发泄过后的空白，只要留住此刻的这片梦幻，这片真。

文 阿迪

协力 UP TEAM成员seven5599、血饮狂刀

新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT
PS2 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	2006年1月26日	
无对应周边		推荐玩家年龄 15岁

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

若武者之新手学堂

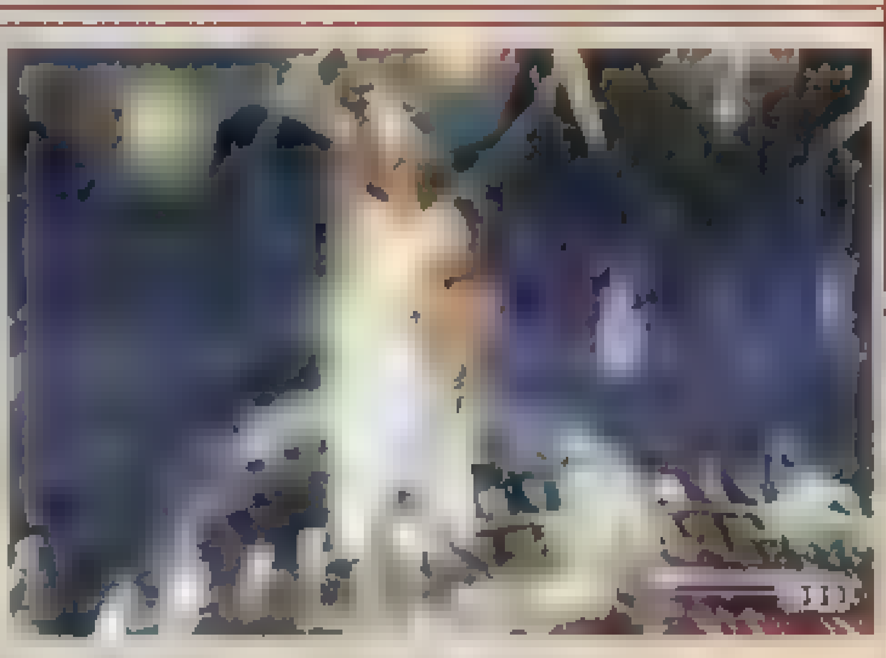
新鬼武者操作一览

阿初招式表

气弹	长按□再松开
脱兔	R1+→、←+□
流星	□+×
花火	R1+←、→+□
蜂针	脚踢命中瞬间→+□

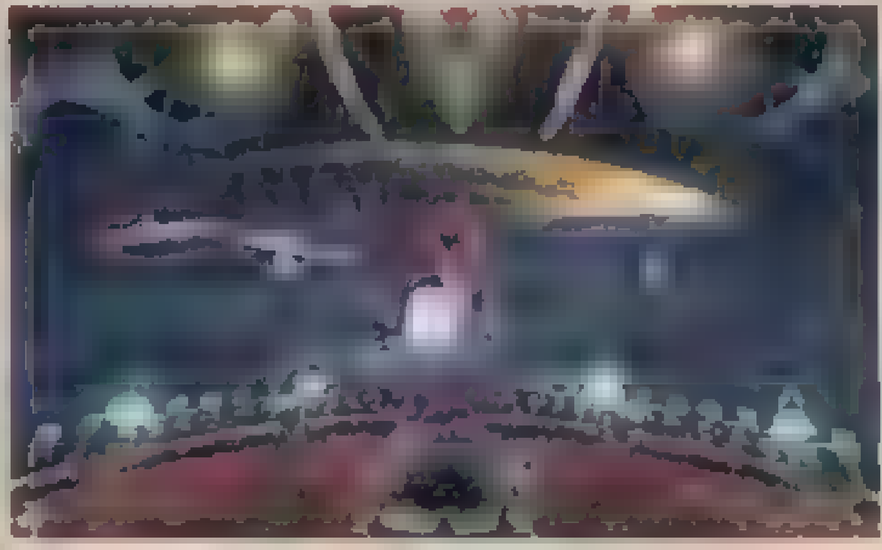
罗伯特招式表

デスストーム	按下L1配合左摇杆回避时连打□
スピンブロー	R1+←、→+□
ヘルタワー	R1+→、←+□
ノヴァ	长按□再松开
ストライク	□+×



苍鬼招式表

旋风斩	R1+←、→+□
激突	突刺中→+□
铁碎破	挑空中→+□
兜割り	□+×
凤凰剑	R1+→、←+□



南光坊天海招式表

怒里流突き	R1+←、→+□
地狱突き	突刺中→+□
极乐突き	挑空中→+□
喝	□+×
金刚胎藏击	R1+→、←+□

备注：以上操作部分之"→"代表角色面朝方向的前方，"←"代表角色面朝方向的后方。

柳生十兵卫茜招式表

乱れ樱	□+×
逆突	突刺中→+□
升龙剑	R1+←、→+□
月影	R1+→、←+□
飞燕脚	脚踢命中瞬间按□

组合操作

R1+○	脚踢
L3+R3	鬼觉醒
△长按蓄至鬼力Lv3+L2	合体鬼战术
→+□	突刺
←+□	挑空
倒地状态按□	追讨
浮空状态按×	受身

架构步法

按住R1再配合左摇杆移动，角色会以正前方为锁定方向展开迅速的移动。此时拨右摇杆切换目标。

防御躲避

按住L1再配合左摇杆移动，除了罗伯特会使出上身晃动外，其他角色均为翻滚躲避。

硬直取消

各种技可以取消通常攻击，奥义可以取消技的硬直，鬼觉醒的状态下，△的特殊技也可以取消。

对空攻击

在对付天空中的敌人时，苍鬼等人都可以使用挑空，而茜由于个子矮，只能使用升龙剑。

端武者之系统真书

鬼战术运用指南

将鬼武者的鬼力膨胀数倍，威力也会随之增加，这就是鬼战术。除了无属性的武器外，每一把武器都有其相应的属性，包括风、炎、冰、地、光、暗六种。除了暗属性对应雷的鬼战术外，各种不同的属性对应其相同的鬼战术，不过并不会因为武器类型的异同而产生变化。鬼战术分为一到三级，第一级为崩一闪的前奏部分；第二级为各属性的单体或小范围攻击；第三级为各属性的全体或大范围攻击。鬼战术有无敌时间，当陷入敌人的攻击包围时，比如多个法师的连续咒符攻击，可以利用无敌时间来躲避。同属性的武器攻击敌人会有抗性，应尽量避免。

跟踪导弹——光属性鬼战术

在幻魔空间陷入多个敌方空战单位的包围时，对于对空困难的角色比如罗伯特之流是非常令人头疼的战局，本作新增的光属性鬼战术可以协助玩家处理这类情况，因为其二级及以上的鬼战术含有追踪效果，二级是发射六个追踪光弹，三级则是十余

从者系统解说

鬼武者共同携手抗敌，本作的从者系统将这一优良传统发扬光大。吸收了一些其他游戏的特点，从者系统将十字键的四个方向定义为向从者下达的四种命令。它们分别是：↑(全力猛攻)、↓(待机防御)、←(特殊行动)、→(平常跟随)。在这其中，不同的从者其特殊行动也有不同的效果。苍鬼是吸魂、茜是向敌人挑衅、阿初是援护射击、罗伯特是狂战士化、天海是吟唱提升攻击力的咒语。

除了向从者下达命令外，玩家还可以在主角苍鬼和从者之间按L2进行切换。在连续攻击敌人的时候，由于可以切换角色随时接力，那么单一角色的硬直时间也就不存在了。COMBO战略得到了无限的扩大！除此之外，从者系统也是流程中解谜的必要手段。针对各个角色不同的特殊技能，可以解开不同的谜题。茜是钻过狭缝和小洞、阿初是飞跃和爆破、罗伯特是推或扳动沉重的机关、天海则是超度亡魂。

淑女养成讲座 苍鬼：你说话的口气真不像个女孩子。你爷爷也肯定这样说过。十兵卫：那女孩子要怎么说话呢？苍鬼：表示说"俺"时，要说"人家"。要用女孩子的口气说话！十兵卫：哦，我会了。人家叫做柳生十兵卫了啦……苍鬼：真！恶！心！十兵卫：（流泪）呜呜呜呜…

一闪解体讲座

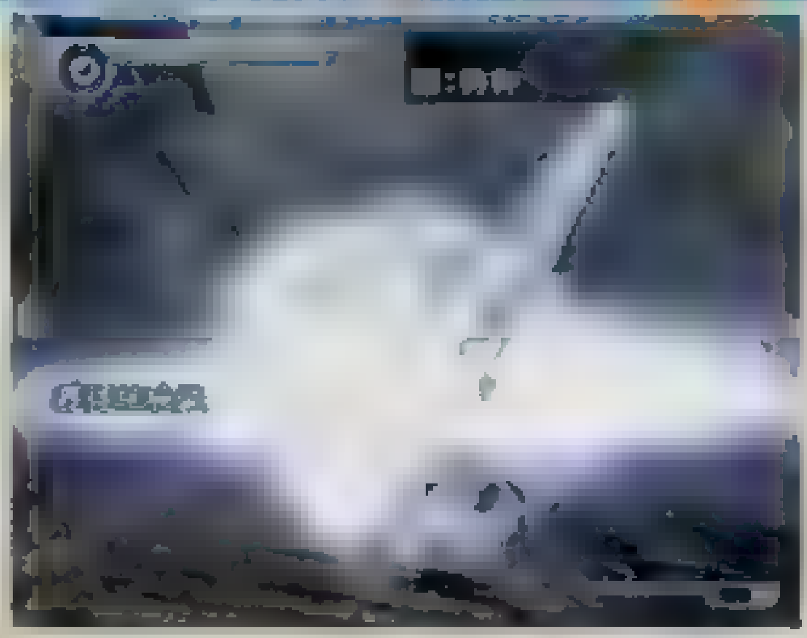
“《鬼武者》系列”的最大特征，战斗爽快感的代名词——一闪在本作拥有全新的进化。仅仅是种类就达到了5种之多，它们分别是真一闪、弹一闪、崩一闪、连锁一闪、协力一闪，针对战斗中的各种状况，玩家可以最大限度地利用一闪来斩断所有的敌人。一闪在战斗中的地位于本作中得到了全面提升，成为了每一处战斗细节都必不可少的神兵利器。

防守反击 弹

瞬间按L1防御弹开敌人的攻击后反击

弹一闪在本作中的地位大幅提升，主要在于其使用频繁，适用范围广。通过提升角色一闪能力中“弹き”的等级，就可以延长成功防御后施展一闪的有利帧数。弹一闪的特点在于其风险低，即使不能使出一闪，也可以顺势防御敌人的进攻。

经典犹存 真



在敌人攻击命中我方的瞬间同时攻击

真一闪可谓是“《鬼武者》系列”开宗立派的精髓，也是这一种动作游戏类型的代表。在本作中，真一闪的使用方法和系列前作并无区别，熟悉前作的玩家只要掌握了本作敌人的招式时机后，就能轻松使出真一闪。其杀伤力为一闪之冠！

烈火燎原 连

一闪命中敌人后紧接着连续攻击

相对于系列前作中对于连锁一闪的使用时机的苛刻，本作做出了更为贴近玩家群体的改变。在提升角色一闪能力中“连锁”的等级后，当一闪命中敌人时，只需连点□就能施展连锁一闪。而此时一闪攻击不同敌人的次数则与连锁等级成正比。

武者同心 协

施展一闪后，按L2+□切换从者进攻

当玩家控制的角色施展一闪的任意一段(除最后一段)命中敌人后，而担任从者的角色此时得在非攻击状态中，按L2+□立即发动协力一闪。值得注意的是，从者处于非待机状态时的协力一闪，其威力要比待机状态下大得多。玩家可以尝试把两个角色安排在场地的两端位置，或者集中在BOSS身边，布下一个真正的一闪包围网将幻魔一网打尽。

摧枯拉朽 崩

破坏敌人的体势再给予其致命打击

崩一闪是本作使用率最高的一闪，如果细分的话，崩一闪还分为蹴一闪和鬼一闪。前者需要在敌人防御的情况下，脚踢破坏其体势，然后才能施展一闪。属于被动接受条件。后者则只需发动一级鬼战术，命中敌人后绝大部分时机下都可以施展一闪。属于主动创造条件。

勇闯幻魔空间

第八章结束后，与みの吉对话就能进入幻魔空间，第十六章结束后是调查明智家旁的鬼火。幻魔空间是“《鬼武者》系列”历来的最强试炼。那么，要想通过幻魔空间应该具备怎么样的能力呢？首先，我们应将幻魔空间划成两部分处理，第一部分是前50层，第二部分是后50层。因为，每位角色在第50层都能够取得自身的强力武器。

前50层必要条件

- 等级50级左右
- 防具至少50级以上
- 准备充足的恢复道具
- 最好有一把光属性的武器
- 较高的一闪和连锁等级

前50层的难点在于30~40层频繁出现的法师，搭配地面的隐形幻魔、大炮幻魔等兵种令人很是头疼。准备一把光属性的武器就是以备这些楼层的不时之需。除此之外，熟练操作鬼战术发动的崩一闪也是幻魔空间杀敌的关键。进入空间前，最好将必杀能力中的一闪和连锁等级升高一点，一次成功的一闪往往就能令形势逆转。后50层的幻魔大都皮糙肉厚，所以大量的消耗在所难免。为了达到高效率，建议大家满足如下条件再去挑战后50层。

后50层必要条件

- 将一把最顺手的武器升到MAX，推荐50层的武器
- 取得心力消耗-50%的大黑天之御札
- 在战斗途中随时将心力保持在50%以上

虽然幻魔空间是困难的，但是回报也是巨大的。而且要想完成图鉴100%的玩家是必定要去闯的……因为有个别装饰品和武器是幻魔空间取得限定的。收集图鉴的玩家请注意，幻金块(大)除了可以用同一个角色第二次在幻魔空间第100层的宝箱获得外，还可以通过打火球敌人拾得。以下是各角色的幻魔空间获得物品列表：

苍鬼

楼层	物品
10	秘药(全)
20	力石
30	心石
40	见切の宝珠
50	エクスカリバー
60	剧药(全)
70	王将の指轮
80	试炼の宝珠
90	三宝回复の数珠
100	鬼斩り极文字

茜

楼层	物品
10	秘药(全)
20	鬼石
30	力石
40	黄魂呼びの铃
50	アロンダイト
60	剧药(全)
70	玉将の指轮
80	毗沙门天の御札
90	鬼神の首饰 荒魂
100	胧月

阿初

楼层	物品
10	秘药(全)
20	鬼石
30	心石
40	青魂呼びの铃
50	鬼怒
60	剧药(全)
70	角行の指轮
80	弁财天の御札
90	鬼神の首饰 幸魂
100	霸王岚牙

罗伯特

楼层	物品
10	秘药(全)
20	力石
30	鬼石
40	赤魂呼びの铃
50	メタトロンの笼手
60	剧药(全)
70	飞车の指轮
80	大黑天の御札
90	龙神の护符 荒魂
100	神护铠甲

天海

楼层	物品
10	秘药(全)
20	心石
30	鬼石
40	紫魂呼びの铃
50	ガエホルダ
60	剧药(全)
70	金将の指轮
80	阴阳师の指轮
90	龙神の护符 幸魂
100	明镜止水

破魔阵的战备工作

当每结束一章后，各角色会聚集在破魔阵处休整。破魔阵的独有功能包括：与各角色对话了解剧情发展、与各角色进行武器装备的炼成、在红色破魔镜处买卖和鉴定道具装备。在流程中，玩家会遇到许多需要完成排列组合谜题的黑色玉手箱。如果实在解不开谜题的话，我们也可以选择破坏箱子取出里面的物品。不过，破坏箱子所得的物品并不能直接使用，显示为？号，此类物品均需回到破魔阵经过鉴定后方可使用。物品的使用价值越高，鉴定费用也越高。当玩家选择离开破魔阵所在的区域时，即可继续进行下一章的流程。每一位角色可炼成的装备都各自不同，以下是各角色的对应表格。

茜 材料合成表

材料1	材料2	合成物
武器		
兵法书	牙	地武刀
兵法书	化石骨	炎武刀
兵法书	鹿の角	数珠丸
兵法书	幻の鹿角	孔雀刺
兵法书	幻の甲罗	村正
装备		
发明书	牙	侍の指轮
发明书	化石骨	银将の指轮
发明书	鹿の角	打ち出のこづち
发明书	幻の鹿角	青魂呼びの铃
发明书	幻の甲罗	鬼力回复の数珠

阿初 材料合成表

材料1	材料2	合成物
武器		
兵法书	牙	火焰
兵法书	化石骨	炎神机
兵法书	鹿の角	曙
兵法书	幻の鹿角	冰碎
兵法书	幻の甲罗	神威
装备		
发明书	牙	侍の喉当
发明书	化石骨	前いの襟卷
发明书	鹿の角	友情的襟卷
发明书	幻の鹿角	赤魂呼びの铃
发明书	幻の甲罗	心力回复の数珠

罗伯特 材料合成表

材料1	材料2	合成物
武器		
兵法书	牙	シュヴェルトライテ
兵法书	化石骨	圣严の手甲
兵法书	鹿の角	ヘルムヴィーケ
兵法书	幻の鹿角	战栗の手甲
兵法书	幻の甲罗	ガブリエルの笼手
装备		
发明书	牙	侍の指轮
发明书	化石骨	桂马の指轮
发明书	鹿の角	大勋功の宝珠
发明书	幻の鹿角	黄魂呼びの铃
发明书	幻の甲罗	体力回复の数珠

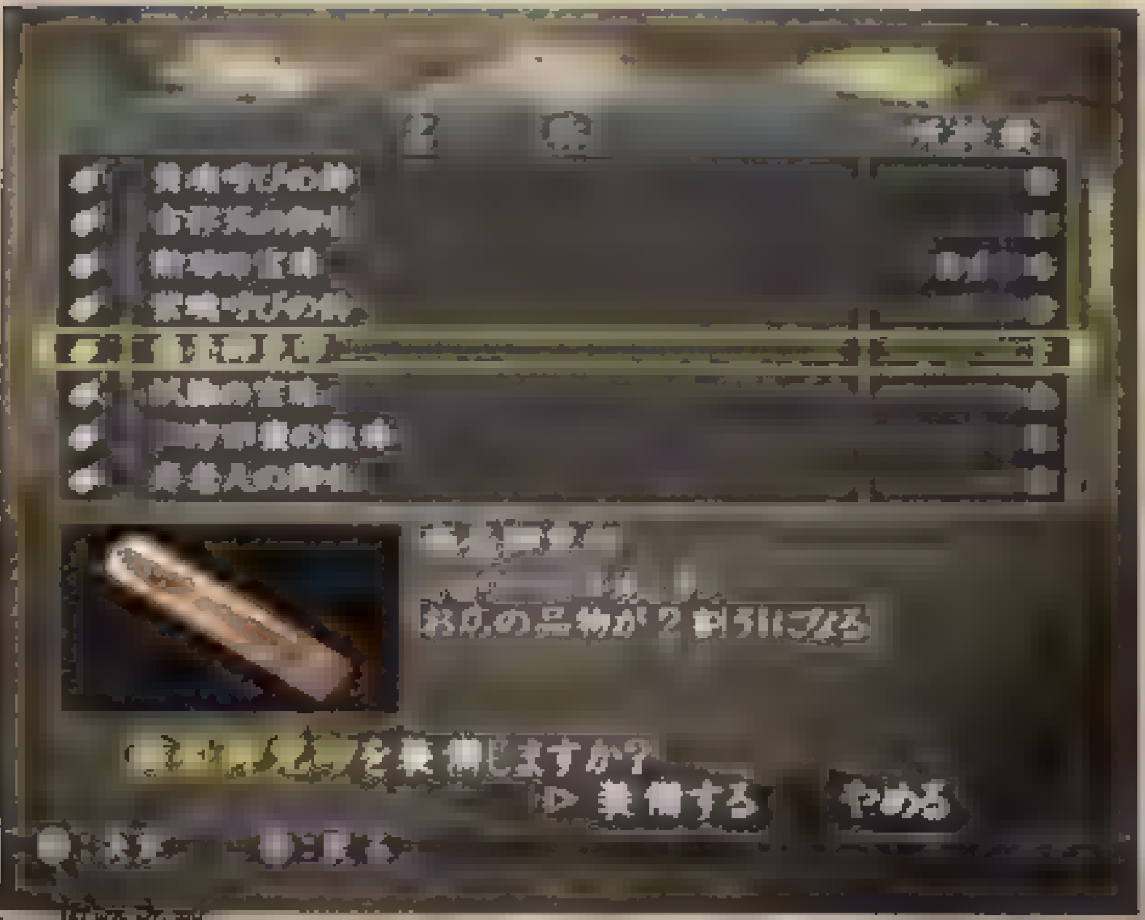
天海 材料合成表

材料1	材料2	合成物
武器		
兵法书	牙	伊舍那天戟
兵法书	化石骨	帝释天戟
兵法书	鹿の角	梵天棍
兵法书	幻の鹿角	招魂净杖
兵法书	幻の甲罗	降三世明王の矛
装备		
发明书	牙	侍の喉当
发明书	化石骨	香车の指轮
发明书	鹿の角	术师の指轮
发明书	幻の鹿角	紫魂呼びの铃
发明书	幻の甲罗	阴阳师の指轮

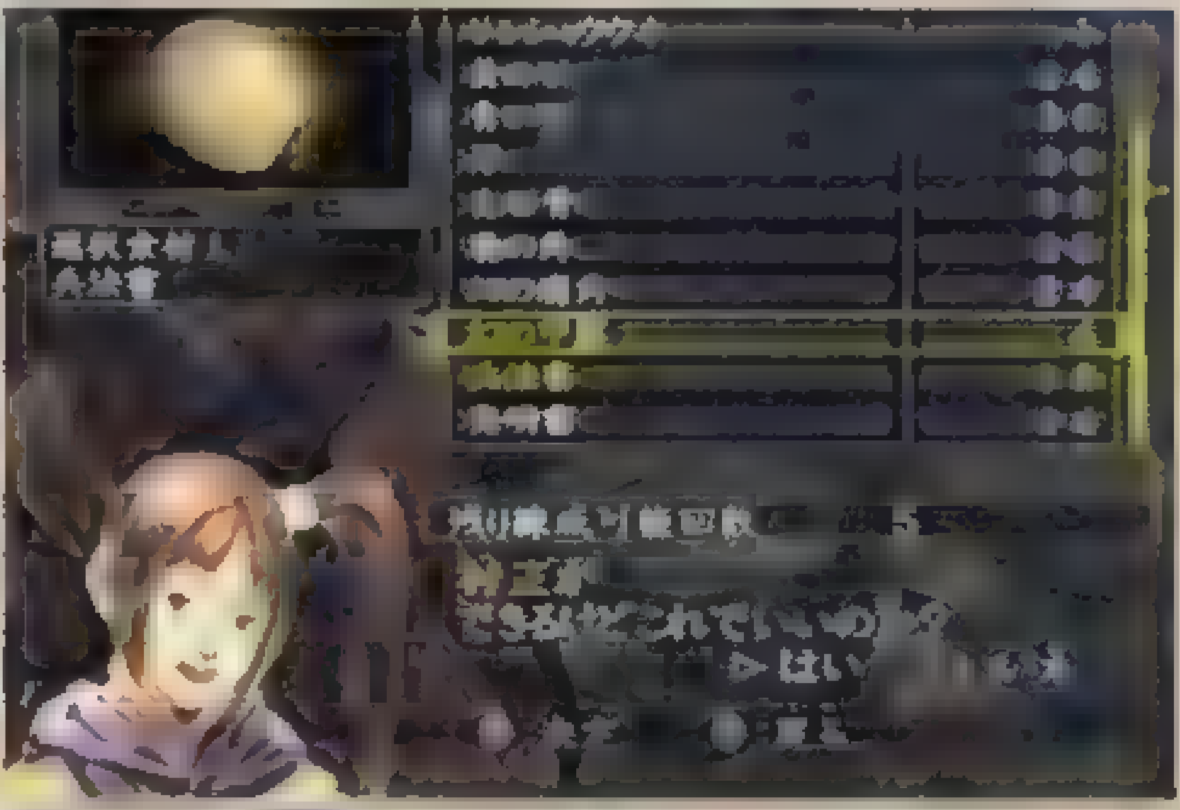
除了各角色的对应材料合成表外，还有固定材料合成表，这些道具无论找哪个角色合成都是可以得到的。想要收集100%图鉴的玩家就不要错过下面的列表啦。

固定材料合成表

材料1	材料2	合成物
能力提升		
黄の石	黄の石	力石
青の石	青の石	鬼石
黄の石	青の石	心石
贩卖品		
发明书	黄の石	红玉の指轮
发明书	青の石	青玉の指轮
优惠卡		
发明书	兵法书	商卖御免印（购物八折）



材料1	材料2	合成物
[illegible]		
草	草	秘药(小)
草	山菜	秘药(小)
草	香草	秘药(中)
草	珍しいキノコ	秘丹(中)
草	赤いキノコ	秘丹(小)
草	キノコ	秘丹(小)
草	イモリ	秘心丹(小)
草	サンショウウオ	秘心丹(小)
草	幻のサンショウウオ	秘心丹(中)
山菜	山菜	秘药(中)
山菜	香草	秘药(中)
山菜	珍しいキノコ	秘丹(中)
山菜	赤いキノコ	秘丹(中)
山菜	キノコ	秘丹(小)
山菜	イモリ	秘心丹(小)
山菜	サンショウウオ	秘心丹(中)
山菜	幻のサンショウウオ	秘心丹(中)
香草	香草	秘药(全)
香草	珍しいキノコ	秘丹(全)
香草	赤いキノコ	秘丹(中)
香草	キノコ	秘丹(中)
香草	イモリ	秘心丹(中)
香草	サンショウウオ	秘心丹(中)
香草	幻のサンショウウオ	秘心丹(全)
珍しいキノコ	珍しいキノコ	鬼药(全)
珍しいキノコ	赤いキノコ	鬼药(中)
珍しいキノコ	キノコ	鬼药(中)
珍しいキノコ	イモリ	鬼心丹(中)

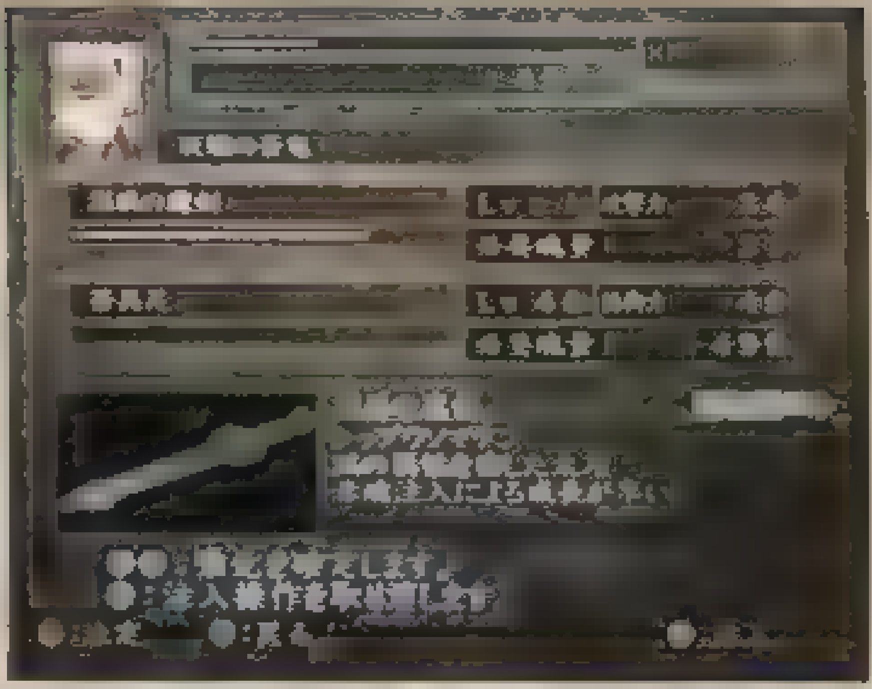


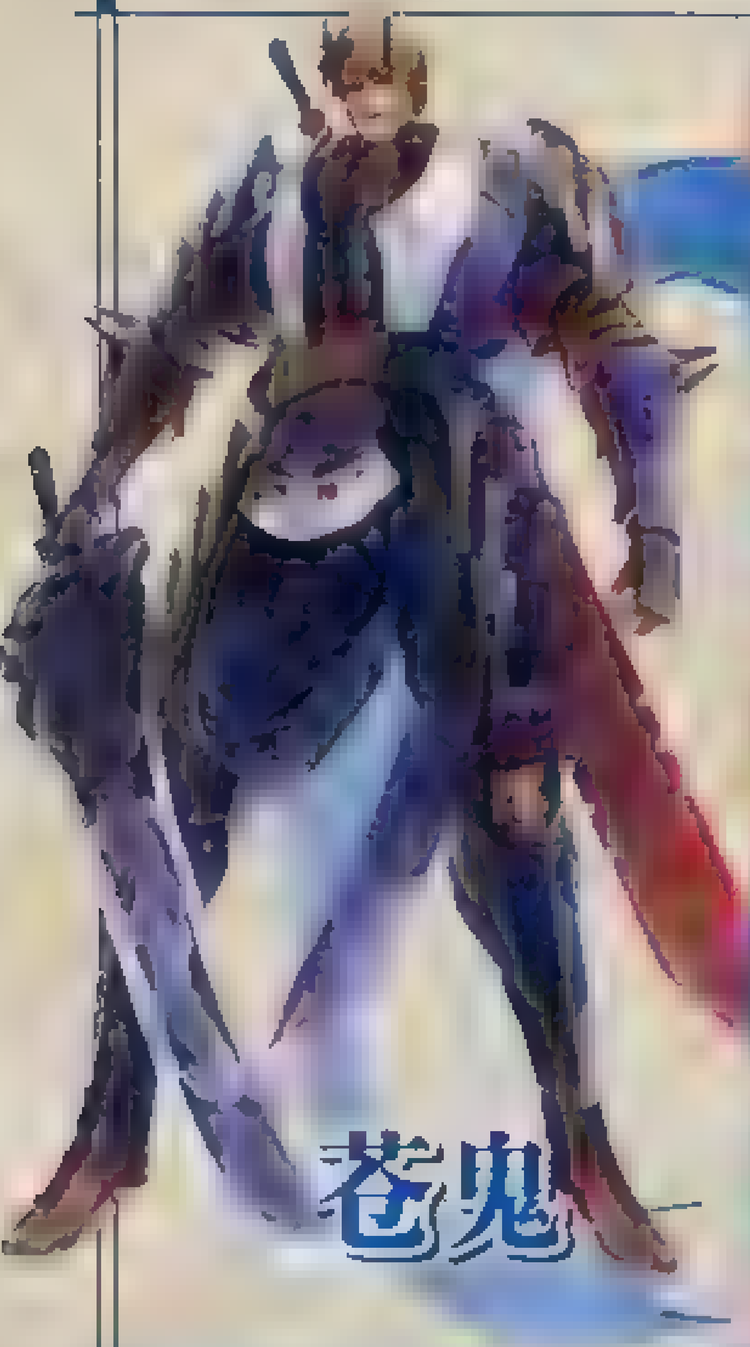
材料1	材料2	合成物
[illegible]		
珍しいキノコ	サンショウウオ	鬼心丹(中)
珍しいキノコ	幻のサンショウウ	鬼心丹(全)
赤いキノコ	赤いキノコ	鬼药(中)
赤いキノコ	キノコ	鬼药(小)
赤いキノコ	イモリ	鬼心丹(小)
赤いキノコ	サンショウウオ	鬼心丹(中)
赤いキノコ	幻のサンショウウオ	鬼心丹(中)
キノコ	キノコ	鬼药(小)
キノコ	イモリ	鬼心丹(小)
キノコ	サンショウウオ	鬼心丹(小)
キノコ	幻のサンショウウオ	鬼心丹(中)
イモリ	イモリ	心药(小)
イモリ	サンショウウオ	心药(小)
イモリ	幻のサンショウウオ	心药(中)
サンショウウオ	サンショウウオ	心药(中)
サンショウウオ	幻のサンショウウオ	心药(中)
幻のサンショウウオ	幻のサンショウウオ	心药(全)

性感羡焰 （把魔化的阿初救下来之后，阿初换了套衣服）苍鬼：哇哇！这么暴露！阿伦：（横眉冷对）这就是你的第一句话？阿初：（羞怯）是阿伦替我做的啦·……漂亮，不好看吗？苍鬼：（哭腔）好…… 好[illegible]……

武装升级

本作的武器等级最大为10级，不同的武器每提升一级所需要的红魂量都不一致，所增加的攻击力大小也不一致，但通常流程往后拿到的强力武器会提升得稍多一些。随着武器等级的提升，各种附加能力也会随之开启。各角色的防具依然自始至终都是那一套，等级上限为100级，每涨一级提升1点防御力。不过，防具在前30级内每涨10级会使装备栏上限增加一个。各角色的最大装备数为5个，初始为2个。所以，在游戏初期我们应优先提升防具的等级至30级。为使大家手上的红魂能够物尽其用，以下是阿迪的一些各角色武器的个人推荐：





苍鬼

烈风魔剑

属性	风	MAX攻击力	48	攻击类型	5连

附加能力

- Lv5 通常攻击的威力+20%
- Lv MAX 产生冲击波

点评：附加能力的20%加成尚算不俗，那么装备栏就可以腾出空间装备提升攻击力的装饰品了，是初期到幻魔空间50层的主力武器。

皇辉

属性	光	MAX攻击力	64	攻击类型	4连

附加能力

- Lv2 鬼力消费−50%
- Lv3 鬼战术威力+20%
- Lv MAX 鬼战术威力+100%

点评：作为打幻魔空间必不可少的光属性武器，有了它你在幻魔空间30～40层面对法师时就不会显得手忙脚乱。

苍鬼全武器收集列表

名称	取得方法	名称	取得方法
山河恸哭	初始武器	鬼刃	第八章的黑色玉手箱
武斩刀	第二章结束后在破魔阵购买	漆黑の魔剑	第十五章结束后在破魔阵购买
黑斩刀	第四章鬼武侠(歼灭所有丰臣刀足轻)取得金牌	天羽々斩	第十五章出电梯后房间内宝箱
光斩刀	第四章结束后在破魔阵购买	炎龙剑	第十一章的黑色玉手箱
炎斩刀	第六章结束后在破魔阵购买	烈风の魔剑	第六章的黑色玉手箱
空斩刀	击倒森罗有一定几率获得	水破	第十三章结束后在破魔阵购买
冰斩刀	第七章鬼武侠(目标：金刚)取得金牌	星切	第十四章鬼武侠(目标：メンチース)取得金牌
地斩刀	第三章结束后在破魔阵购买	武轰	第十六章的黑色玉手箱
赤魂拔き	第十章结束后在破魔阵购买	降魔の剑	击倒止水有一定几率获得
雷斩刀	第十一章结束后在破魔阵购买	エクスカリバー	幻魔空间第50层宝箱
皇辉	第九章鬼武侠(目标：大菩仁)取得金牌	バルムンク	击倒绝影有一定几率获得
焰舞	第三章的黑色玉手箱	天十握剑	第十七章的黑色玉手箱
凯风	第九章的黑色玉手箱	幻魔冰剑	击倒幻魔剑士有一定几率获得
冰哭	第四章的黑色玉手箱	轰来地冥刀	第十六章结束后在破魔阵购买
屠龙	第八章结束后在破魔阵购买	鬼斩り极文字	幻魔空间第100层宝箱
		铁パイプ	鬼特典隐藏武器，不算在图鉴完成范围内

茜全武器收集列表

名称	取得方法	名称	取得方法
三池典太	初始武器	薄绿	第九章结束后在破魔阵购买
尚武刀	第十二章结束后在破魔阵购买	村正	角色炼成获得
黑武刀	第四章的普通宝箱	正宗	第十一章的黑色玉手箱
光武刀	第五章结束后在破魔阵购买	鬼噬	第十一章结束后在破魔阵购买
炎武刀	第九章鬼武侠(五次追讨)取得金牌	狂月	第九章结束后在破魔阵购买
空武刀	第十四章鬼武侠(五次连锁一闪)取得金牌	冰影	第八章结束后在破魔阵购买
冰纹刀	第十三章的黑色玉手箱	岩斩	第三章的黑色玉手箱(罗伯特加入后返回取得)
地武刀	第八章的黑色玉手箱	狼牙	第十五章鬼武侠(限定时间内吸3000魂)取得金牌
小乌丸	第三章鬼武侠(目标：ガッチャ)取得金牌	(夜鸟)啮	第十四章结束后在破魔阵购买
大典太	第九章的黑色玉手箱(茜加入后返回取得)	狮子王	第十五章的普通宝箱
		孔雀剌	角色炼成获得
蝉丸	第三章结束后在破魔阵购买	金刚宝剑	第十六章结束后在破魔阵购买
鬼丸	打幻魔忍者或暗蜘蛛有一定几率获得	神度剑	第十六章的黑色玉手箱
三日月	第五章的黑色玉手箱	アロンダイト	幻魔空间第50层宝箱
童子切	第三章的黑色玉手箱	胧月	幻魔空间第100层宝箱
数珠丸	角色炼成获得	ラケット	鬼特典隐藏武器

鬼丸

属性	炎	MAX攻击力	30	攻击类型	5连

附加能力

- Lv5 攻击力+100
- Lv? 通常攻击威力+40%
- Lv MAX 产生冲击波

点评：初期打幻魔忍者或暗蜘蛛就有颇高几率拾得[illegible]当高

村正

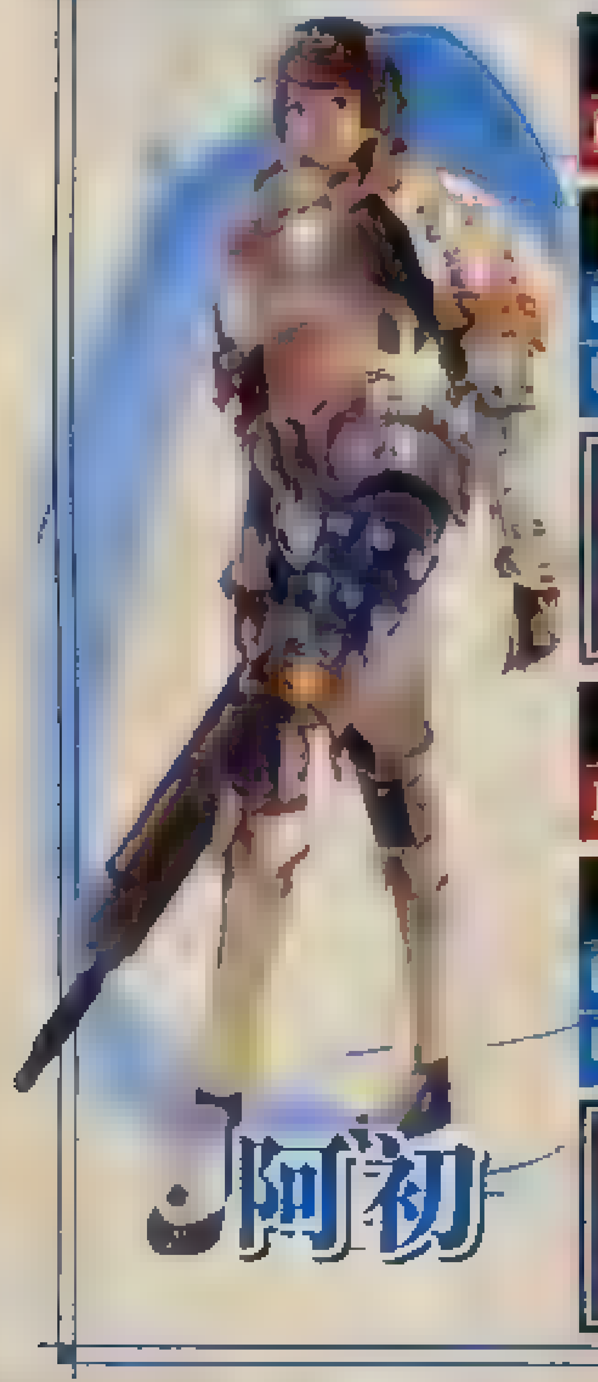
属性	暗	MAX攻击力	144	攻击类型	6连

附加能力

- Lv? 一闪系攻击的威力+40%
- Lv MAX 攻击力+100

点评：后期[illegible]一闪最大威力的武器，配合各种附加能力的装饰品，即便是BOSS也[illegible]不住你的一闪[illegible]

柳生十兵卫茜



阿初

神威

属性	光	MAX攻击力	150	攻击类型	大筒

附加能力

- Lv5 攻击力+20
- Lv? 攻击力+20
- Lv MAX 攻击力+50

点评：在游戏中期打幻魔空间前属于攻击力最高的武器，而且又是光属性，善加利用可将敌人一网打尽。

鬼怒

属性	暗	MAX攻击力	188	攻击类型	普通

附加能力

- Lv? 鬼力最大值+500
- Lv5 心力最大值+500
- Lv MAX 体力最大值+500

点评：如果没有大量提升上限的石头，在一周目往往这三力都很难达到上限，而鬼怒的附加能力则很好地弥补了这一点。

阿初全武器收集列表

名称	取得方法	名称	取得方法
种子岛・改	初始武器	雪风	第十五章结束后在破魔阵购买
武神机	第八章鬼武侠(限定时间内吸2000魂)取得金牌	鬼怒	幻魔空间第50层宝箱
		国崩し	第六章的黑色玉手箱
黑神机	第七章鬼武侠(目标：ドンガッチャ)取得金牌	黑焰	第十章的普通宝箱(需要罗伯特的特殊技能)
		神威	角色炼成获得
光神机	打倒弓足轻有一定几率获得	火焰	角色炼成获得
炎神机	角色炼成获得	神风	第八章结束后在破魔阵购买
空神机	第二章的黑色玉手箱(需要阿初的特殊技能)	冰碎	角色炼成获得
		严	第十二章的黑色玉手箱
冰神机	第五章鬼武侠(5次连锁一闪)取得金牌	零式	第十六章的黑色玉手箱
		月读	第十五章的黑色玉手箱
地神机	第五章结束后在破魔阵购买	日照	第十三章的黑色玉手箱
曙	角色炼成获得	不动	第十六章结束后在破魔阵购买
仁王	打倒大炮幻魔有一定几率获得	飞龙	第十死章结束后在破魔阵购买
护法	第八章的普通宝箱	冰牙	第[illegible]章结束后在破魔阵购买
不知火	第十三章结束后在破魔阵购买	大[illegible]	第[illegible]章鬼武侠(目标：暗蜘蛛・[illegible])取得金牌
彗星	第十[illegible]章鬼武侠(目标：暗傀儡)取得金牌	霸王[illegible]	幻魔空间第100层宝箱
		存钱罐	鬼特典隐藏武器

暗魔の笼手

属性	暗	MAX攻击力	50	攻击类型	3连

附加能力

Lv5 产生冲击波　Lv[illegible] 攻击力+100

Lv MAX 体力最大值+1000

点评 游戏初期打ドンガッチャ有一定几率获得，主要是附加能力优秀，可作为幻魔空间50层目标的主力武器之一。

ブリュンヒルデ

属性	光	MAX攻击力	50	攻击类型	5连

附加能力

Lv1 获得经验值+100%

Lv MAX 攻击力+50

点评 虽然攻击力略显不足，但可以通过装饰品来弥补。难得的是光属性与经验值加成都集中在它身上，是后期练级的不二选择。

罗伯特

罗伯特全武器收集列表

名称	取得方法
ナックルガード	初始武器
暗魔の笼手	打ドンガッチャ有一定几率获得
光击甲	第十章的普通宝箱（需要罗伯特的特殊技能）
炎击甲	第十二章结束后在破魔阵购买
空击甲	第十章结束后在破魔阵购买
地击甲	第八章鬼武侠(目标：ドンガッチャ×3)取得金牌
战栗の手甲	角色炼成获得
冥府の手甲	第五章结束后在破魔阵购买
零式の手甲	第十二章的黑色玉手箱
圣严の手甲	角色炼成获得
オルトリンデ	第十二章鬼武侠(目标：金刚×6)取得金牌
ブリュンヒルデ	第十一章的黑色玉手箱

名称	取得方法
シュヴェルトライテ	角色炼成获得
ヘルムヴィーゲ	角色炼成获得
ジークルーネ	第十四章结束后在破魔阵购买
カシエルの笼手	第十六章结束后在破魔阵购买
ルシファーの笼手	第十六章鬼武侠(目标：拯救醉汉3)取得金牌
メタトロンの笼手	幻魔空间第50层宝箱
ミカエルの笼手	第十七章的黑色玉手箱
ラファエルの笼手	第十五章鬼武侠（目标：止水)取得金牌
ガブリエルの笼手	角色炼成获得
ウリエルの笼手	第十六章的黑色玉手箱
神护霸甲	幻魔空间第100层宝箱
ボクシンググローブ	鬼特典隐藏武器

天海全武器收集列表

名称	取得方法
鞍马の锡杖	初始武器
法轮の锡杖	佐和山城城下町的鬼武侠（拯救醉汉1)获得金牌
蜻蛉切	第四章骏河之砦的宝箱（需要阿初的特殊能力）
火尖枪	打倒枪足轻有一定几率掉落
焰摩天杖	第六章的尸体(需要天海的特殊能力）
帝释天戟	角色炼成获得
毗沙门天戟	第六章结束后在破魔阵购买
罗刹天戟	第十三章结束后在破魔阵购买
水天戟	第十三章结束后在破魔阵购买
伊舍那天戟	角色炼成获得
梵天棍	角色炼成获得
辉凰の职杖	第十四章结束后在破魔阵购买
招魂净杖	角色炼成获得

名称	取得方法
冰帝の锡杖	第十四章的鬼武侠（拯救醉汉2)获得金牌
地帝の锡杖	第十四章的黑色玉手箱
不动明王の矛	第十六章结束后在破魔阵购买
乌枢沙摩明王の矛	第十五章的鬼武侠（三途鸟×3)获得金牌
降三世明王の矛	角色炼成获得
金刚夜叉明王の矛	第十五章结束后在破魔阵购买
军荼利明王の矛	第十三章的鬼武侠（目标：巨兽)获得金牌
天沼矛	第十七章的黑色玉手箱
ガエボルグ	幻魔空间第50层宝箱
明镜止水	幻魔空间第100层宝箱
マイクスタンド	鬼特典隐藏武器

蜻蛉切

属性	暗	MAX攻击力	108	攻击类型	3连

附加能力

Lv1 通常攻击威力+40%

Lv MAX 攻击力+50

点评 作为天海的主打武器，其附加能力和茜的鬼丸比较相似，攻击力不相上下，可惜的是不能产生冲击波，否则更加强横。

ガエボルグ

属性	地	MAX攻击力	168	攻击类型	3连改

附加能力

Lv1 一闪系攻击的威力+40%

Lv MAX 攻击力+50

点评 可以一直用到通关的武器，幻魔空间第50层的努力有着令人满意的回报，对于喜爱一闪的朋友来说，更是宝剑赠英雄。

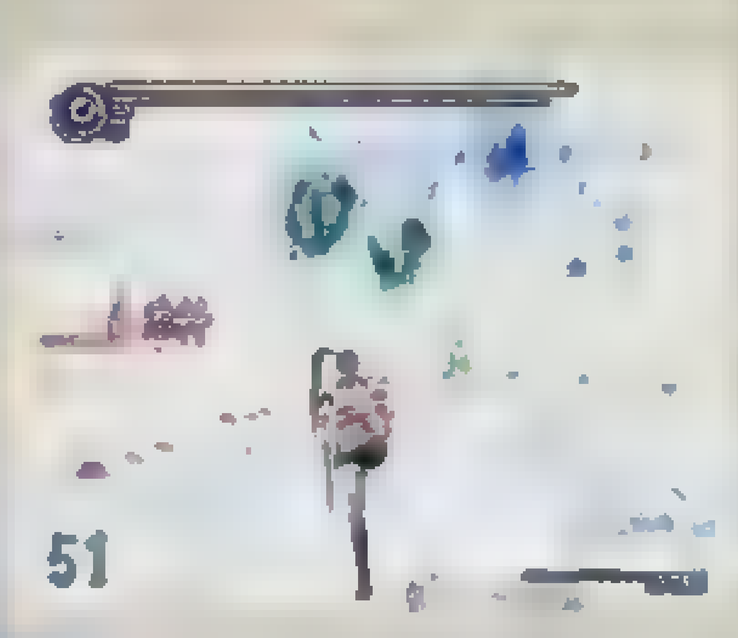
南光坊天海

连锁一闪

绘画 星仔

鬼觉醒特点

本作的五位角色都有自己的鬼觉醒形态，之间存在着不少异同。相同点主要是：体力徐徐恢复、不会受伤、受到敌人攻击时体势不会崩坏、以特殊技代替鬼战术、1/2心力以上阵亡时会以鬼觉醒的状态自动复活。可以说鬼觉醒其实就等于是STG中的放保险，是凶险中的底力爆发。那么各角色间的不同又是哪些呢？苍鬼的鬼觉醒是变身为鬼武者形态，它能够让隐形幻魔自动现身和自动吸魂。茜的鬼眼也能让隐形幻魔现形，同时让所有敌人的动作变慢。阿初的浮游炮特殊攻击能够对大范围的敌人进行打击；罗伯特鬼觉醒后的攻击带有多段判定。在鬼觉醒的状态中只要打出紫魂就可以即时回复心力，只要玩家装备一个“召唤紫魂的铃铛”后就有更高的几率打出紫魂。



飞箭传书 阿伦：苍鬼，你的箭书。苍鬼：嗯。“hia、hia、hia，苍鬼你好吗？我很好！”阿初：这典型的笑声是宗炬的！苍鬼：继续读了。“我抓了十兵卫做人质，你不来我就杀了她，你来了我还是要杀了她。另外我怕一支箭你收不到，所以我一口气射了五百支！”虾米？五百支！阿伦：是啊，那家伙脑子养鱼啊！咱们的庙都被他射成刺猬了……

道具收集的盲点

一般来说，通过正常流程中购买、杀敌、开宝箱而无法获得的道具是非常少的。所以，我们首先要对幻魔世界实行地毯式搜索，个别道具错过了就没办法回头了。在正常流程中容易遗漏的道具主要是以下三个：

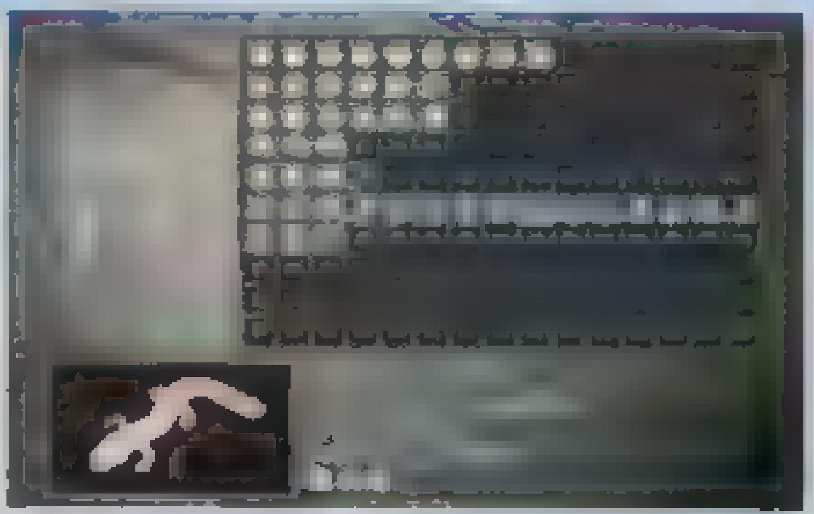
ブリュンヒルデ

在第十一章"邪念之城"中佐和山城的入口前有两个正方形台座的火堆，而两个秘密通道也隐藏于这两个火堆之下。注意需要用罗伯特先推开台座。

背水の首饰

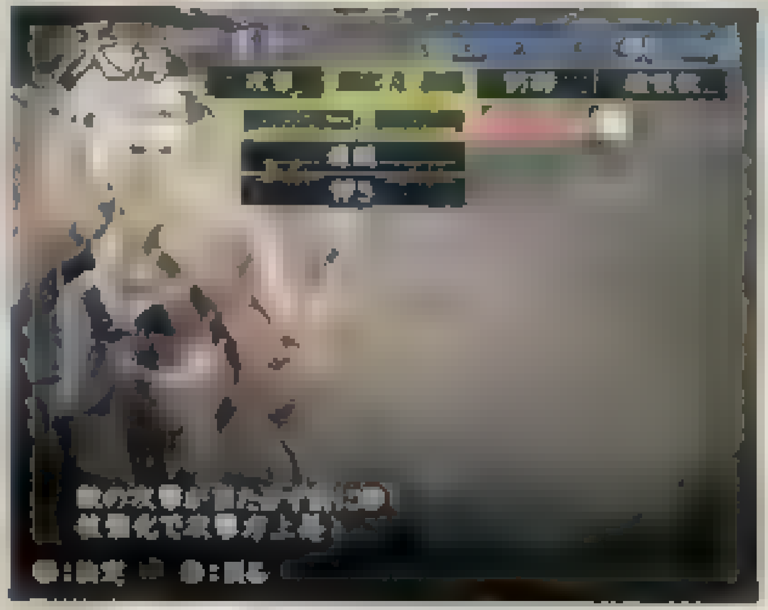
第八章"鬼武者觉醒"的鬼屋敷是个令人感觉方向错乱的迷宫，而背水の首饰就在其中。如果不细心搜索的话，很容易会错过。

幻のサンショウウオ



最后一个鬼武侠(拯救醉汉3)的银牌奖励就是该合成材料，不要第一次获得了金牌就高兴地忘了再次挑战噢。

角色育成



本作的角色MAX等级为100级，每提升一级都会有1个育成点数，可积攒。角色的育成方向分为攻击、必杀、防御、魂吸收四个。除天海外，其他角色得通过第八章之后，各项能力才能提升至MAX。"通常攻击"、"突き"、"斩り上げ"、"追い讨ち"、"蹴り"这五项能力提升至Lv3时，就会各自衍生出一个新招。而这些新招刚获得时还不能立即使用，必须用1个育成点数来开启才能施展。一周目时的推荐育成顺序为：必杀→攻击·魂吸收→防御。首先将"一闪"、"连锁"、"弹き"这三项尽快提升，才能充分体验本作中一闪的魅力。

破魔镜

破魔镜按照颜色分为三种，分别是：红色(破魔阵专属，特别功能是买卖和鉴定道具装备的"みの屋")、白色(战场专属，独有功能是记录)、黄色(战场专属，无特别功能)。在破魔镜处主要进行的游戏环节是角色育成和武装升级。游戏流程中，只有苍鬼调查破魔镜才能替换从者。

超级鬼武者的证明

本作有一种拥有鬼神之力的首饰和一种拥有龙神之力的护符，装备前者就拥有无限的鬼力，而装备后者则拥有无限的心力。可以说，只要有了任意一套这样的装备，你就能够驰骋人、神、魔三界，成为超越所有强者的新鬼武者。但是，这些装备所隐藏的地点要么凶险异常，要么极其神秘。下面就让我们来为你一一揭开它们的面纱：

龙神鬼神齐附体

鬼神の首饰

名称	取得方法
奇魂	第十七章解决大善仁与罗伯特分手后往回走，宝箱在道路左边醍醐寺的门前
和魂	第九章废安土城屋檐上的宝箱，分别切换茜、罗伯特、阿初利用其特殊能力后取得
荒魂	茜在幻魔空间第90层的宝箱中取得
幸魂	阿初在幻魔空间第90层的宝箱中取得

龙神の护符

名称	取得方法
奇魂	第十七章伏见城天守阁右手边被幻魔树挡住的位置里侧，于宝箱中取得
和魂	第八章鬼屋敷第5层，从右往左数第二排第一个的房间中的黑色玉手箱
荒魂	罗伯特在幻魔空间第90层的宝箱中取得
幸魂	天海在幻魔空间第90层的宝箱中取得

新鬼武者的征途

本攻略对应日版的普通难度，为一周目流程。

第一章 恶梦黎明

公元1596年(庆长元年) 闰7月14日 大坂界

丰臣秀吉的家臣界治部少辅石田三成与神秘的鬼面僧侣南光坊天海于大坂界展开激战，天海不慎被三成抛下屋檐。随着三成启动了魔空石之后，大量的幻魔如饥似渴地冲向人间界。正当它们肆无忌惮地破坏时，一个身影挡在了它们的面前。

1.跟随之前系统的指示熟悉操作，利用道路上的刀足轻来试刀吧！

2.路上的坛坛罐罐可以砍碎，在之后的流程中它们可能隐藏着道具。

3.向敌人使出吸魂，可以起到加速敌人攻击频率的挑衅作用。

4.注意拐角处的道具，然后来到道路的尽头。来到屋顶上击败几批刀足轻后，BOSS登场了。

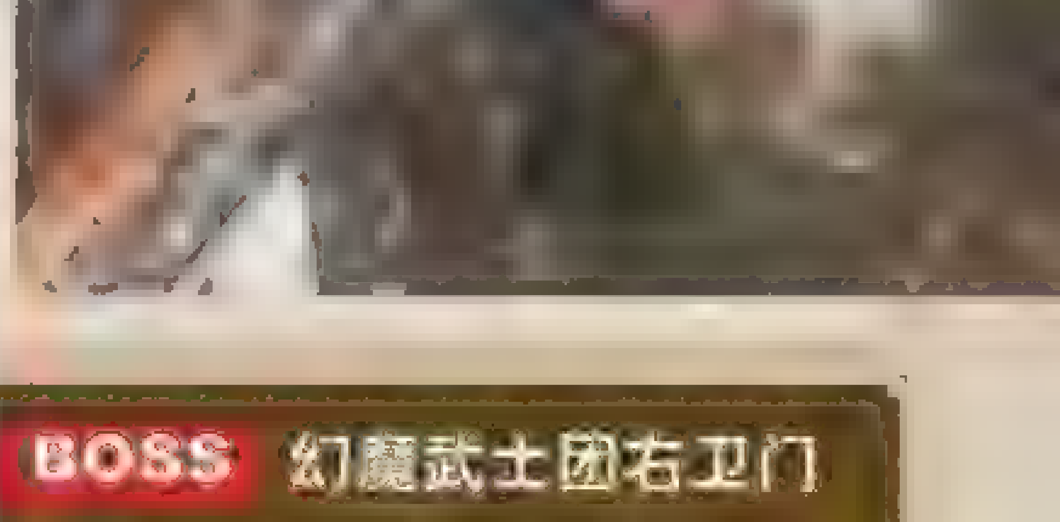
BOSS 巨大幻魔武士

BOSS的攻击方式只有4种：一、单手拍；二、单手横扫；三、双手拍；四、三重妖气球。已经变身鬼武者的苍鬼无论力量、速度都远远凌驾于BOSS之上，利用普通移动或闪移动就可以轻松回避BOSS的进攻。每当BOSS的手拍在地上时，就是对BOSS造成伤害的最佳时机。

第二章 苍鬼

公元1598年(庆长3年) 1月30日 骏河国原

苍鬼在骏河国原拦下了负责运送樱花树的团右卫门一伙，皆因他已嗅到了车上强烈的幻魔气息，甚至连团右卫门也抵受不住诱惑吃下了幻魔虫。对肆虐人间的幻魔极端憎恨的苍鬼拔出了自己的佩刀——山河恸哭，飞身杀向了这群为祸人间的级恶之徒。



BOSS 幻魔武士团右卫门

[illegible] 直接进入BOSS战 [illegible] 唤出的5个刀足轻，可以施展 [illegible]

并不具备施展弱一闪 [illegible]

&3DM-SM

www.[illegible]

第三章 十兵卫参上

公元1598年（庆长3年）2月6日 骏河国原

不断地大烧樱花树后，苍鬼成为了名动天下的"樱狩之男"。一日，小吉突然告诉苍鬼领地内出现了大量的邪气，同时还有一个小孩子单身在外活动。担心孩童安危的苍鬼决定去保护她的安全，谁知道这次的小孩却并不是简单的小孩子……

1．以后每一章开始前，都可以在破魔镜内调整装备、买卖道具、提升等级。

2．跟随小吉的指示前进，沿途不要忘记收集各岔道拐角处的物品。砍烂罐子和手推车可以下到河堤内，尽头有宝箱。

3．来到第二处河堤下的黑色玉手箱处，玩家可以选择是解谜题直接取物品，还是破坏箱子回破魔阵鉴定物品。此处宝物为大太刀焰舞。

4．爬梯来到屋顶上，左侧尽头的拐角处有宝箱。

5．穿过第二章与幻魔武士团右卫门决斗的场地处，苍鬼与柳生十兵卫茜的搞笑碰面上演了。

BOSS 柳生十兵卫茜

注意茜的四连击后的属性会破防。我方主力运用的战术就是由一级鬼战术发动的崩一闪，这在日后的战斗中也是相当重要的技巧，希望大家能够熟练掌握。

6．所谓不打不相识，茜与苍鬼决定联合起来对付寺庙方向的邪气之源。

7．河道内的黑色玉手箱有虎眼之首饰，面对枪兵时只要与其处于平行线的位置就能轻松一闪，无须正面硬拼。

8．上岸后遇到鬼武侠。利用门旁的梯子进入大门内，再打开大门时又要面对鬼武侠的挑战。注意大门内的桥梁上有力石。

9．先从桥梁的右方下去，门内有黑色玉手箱，可取得居合刀童子切。然后再从左侧进入，通过绳索桥来到正前方的大门处出现鬼武侠。

10．从大门右手边的小路前进，利用梯子爬上房檐取得钥匙，然后返回绳索桥起点处左侧进入带锁的大门，取得寺之纹章 右。

11．进入正前方大门内，攻击6个灯台使其点燃，取得之纹章 左。最后开启寺庙大门，进入BOSS战。

BOSS 幻魔大甲虫

BOSS的主要行动顺序是在场地的两端移动，受伤后会飞到庙门上。基本的攻击招数是：一、放杂兵，可以利用其来补充能量；二、单爪挥舞；三、压杀。3种攻击方式都非常单一和缓慢，相信玩家只要把握其行动规律，再配合一点耐心，定能将之手到擒来。

第四章 阿初的眼泪

公元1598年（庆长3年）2月12日

得到茜的协助后，苍鬼决定主动出击，攻打囤积了大量幻魔樱花树的骏河防御工事。由于担任防御力量的幻魔数量庞大，苍鬼和茜决定兵分两路。由苍鬼负责正面进攻，吸引幻魔们的注意力，使其警卫疏松。然后由茜沿山间小道潜入防御工事内部，伺机来个里应外合。

1．山间小道的敌人以幻魔忍者居多，中途的密码锁可以用"136"的密码打开，内有合成材料幻之鹿角。

2．进入防御工事内部，增加新敌人暗蜘蛛，可利用其从空中扑击的一刻使用弹一闪。

3．当茜与苍鬼会合后，随即而来的就是鬼武侠。玩家身后的运输车旁有宝箱，内有提升鬼战术威力的见习之指轮。

4．绕仓库外围转一周，可以取得一枚力石。在尽头处用茜爬过小洞，在另一头取得城壁之门的钥匙。在城壁的黑色玉手箱中取得装饰品勋功之宝珠，加10％的经验要立即装备上噢。

5．返回入口处从左侧的梯子爬上去，先切换茜钻过小洞，然后打开机关放下折梯。该层左侧尽头的黑色玉手箱中有大太刀冰哭。

6．先让一个角色在下层机关处待机，然后另一个角色爬到相应位置。这时就可以打开机关让其通行，再放下折梯让下层的角色上来。

7．再次如法炮制，让一个角色等在机关旁，另一个角色去打开机关，然后获得作业油。返回之前无法使用的开关就可以令其恢复正常。

8．在地上拾得邪气甚重的黑羽毛，苍鬼决定一个人上屋顶看看。在柳生宗矩的阻挠下，突然杀到的茜决定由自己来对付宗矩，而苍鬼则立即去烧毁所有的樱花树。对付空中的敌方单位时，最好使用弹一闪。

9．进入室内之后展开与阿初的BOSS战。

10．返回棚架2层右侧的尽头营救茜。

BOSS 阿初

利用场地中的幻魔树作为掩护，将阿初换弹覆盖树被上前攻击，以鬼战术发动崩一闪后，再继续进攻能够让敌人恢复体势不能，从而继续施展崩一闪。值得注意的是，阿初在受伤时还是依然有一定几率会使用格挡来格开苍鬼的攻击。

第五章 红鬼

公元1598年（庆长3年）3月4日

决心上京讨伐丰臣秀吉的苍鬼与誓要为柳生一族清理门户败类的茜，一起结伴上京。途中路过佐和山城下町时，突如其来的幻魔让两人心中吃了一惊。但是无论任何阻挠也无法抵挡他们上京的决心，佐和山城下町必有一场血战。

1．这里的各入口分布是一个长条形，左侧3扇门右侧2扇门，凑齐门内的六颗狐之宝玉就能够打开正前方的城下町大门。此处枪兵的右侧是一个盲点，只要呆在右侧与其平行就能轻松地使出一闪。

2．先从右下角的门进入，然后进入屏幕左侧的门，先调查左边的石像获得二之青珠，再调查右边的获得狐之宝珠 饿，之后面对相同石像的取珠顺序均为一致。

3．进入左侧中央的门，先取得左边石像的六之赤珠，再获得右边的狐之宝珠 人。黑色玉手箱内是居合刀三日月。途经上方的房间，这里的黑色玉手箱内是装饰品足轻头之喉当。

4．再次进入右下角的门，取得狐之宝玉 地，并且出现鬼武侠。

5．进入左侧最上方的门，取得狐之宝玉 天。然后来到左侧最下方的门，进入后取得狐之宝玉 修。

6．最后进入右上角的门，取得狐之宝玉 畜。打开城下町大门进入BOSS二连战。

BOSS 南光坊天海

天海的进攻以锡杖的六连击为主，一旦被命中第一下就得马上用鬼战术还击。基本的战术还是以连续鬼战术的崩一闪加普通攻击助其恢复体势为主。当看见天海持杖闪躲防御时，应立即用崩落破防施展崩一闪。

BOSS 巨大幻魔虫

BOSS的主要攻击顺序：尾部摇摆三次→疾冲一次→在城下町两端跳跃之将尾部插入地底，地面产生落雷。与BOSS处于适当距离时，它还会发射激光。当BOSS将尾部插入地底时，才是攻击它的最佳时机。城下町通道靠近出口两侧的门是躲避BOSS攻击的死角，玩家可以将天海安置在那里，然后将其指令设为特殊，这样天海就能安全地念咒提升苍鬼的攻击力。

第六章 复仇之子

由于那只巨大幻魔虫的破坏，佐和山城的地面露出了一个深不见底的大洞。在幽深漆黑的洞内传来一阵阵邪恶的气息，看来里面所呆的并非善类。作为打败丰臣秀吉不可或缺的一员，苍鬼和天海要通过大洞前往佐和山城地下牢营救一个神秘的外国人——罗伯特。

1．天海的特殊技能是超度亡魂，从中可以获得不少有用的信息和物品。沿左侧的岔路前进，利用幻魔核变出来的杂兵将其连锁闪死。

2．这是一个切换角色按顺序通过的高低差谜题，之后还有类似的。首先让一个人上去2层，然后将地面的角色移动至紫色石柱处待机，然后2层的角色将其升上来。然后再切换回原来地面上的角色降下出口前的石柱。这里的黑色玉手箱中有推荐武器大太刀烈风之魔剑。

3．因为要超度亡魂，所以必须让天海留在2层。苍鬼下到1层先将绿色石柱升降一下，待两人都通过后，天海再让紫色石柱降下。苍鬼通过后再将紫色石柱升起，这是天海就可以超度亡魂取得洞窟之门的钥匙。然后苍鬼再将绿色石柱升起，天海就可以到达洞窟之门处。

罗伯特看的书 苍鬼：罗伯特，你经常看的那本书是什么书啊？罗伯特：唔……《罗密欧与朱丽叶》……苍鬼：哦！如果是罗伯特爱看的书，那一定是一本让人热血沸腾的书，我也要弄一本看看！罗伯特：……

4.接下来由于对面2层有亡魂需要超度，所以必须是天海下梯前往。注意隐形幻魔需要先吸魂才能攻击其本体。取得铜制的齿轮后，返回入口处进入另一侧的道路放下吊桥继续前进。

5.进入环行道路对面的房间后，沿路进入牢房展开BOSS二连战。

BOSS 罗伯特

只要罗伯特一近身，就可以连点□准备弹一闪。他的四连拳倒数第二段会被防，所以一旦被锁定了就要用鬼战术还击。除了躲避影头的弹一闪外，最主要的还是一级鬼战术发动的崩一闪。配合之前取得的烈风之魔剑，罗伯特根本没还手之力。打败罗伯特后还会与数个幻魔较量，这是补充能量的好机会。

BOSS 岛左近

左近身前180度有斗气保护，需要绕到他的背后才能发动进攻。注意在其发出重击时要马上退避。如果不想浪费时间的话，直接与从者发动合体鬼战术能够大幅度地削减左近的体力。

6.操作阿初跃过刺桩进入佐和山城门前，这时就可以打开被反锁的大门放苍鬼进来，然后一起进入佐和山城内部。

7.进入左侧的门，然后从梯子上2楼，切换成阿初取得1楼东门的钥匙。返回1楼进入正前方的门，取得拉杆，黑色玉手箱内是火器国崩。一人一侧拉动机关后，利用钥匙打开右侧的门继续前进。

8.2楼拐角处的黑色玉手箱内有装饰品侍之指轮。切换成阿初用枪射断对面拴着木板的绳子，打开了前进的道路。紧接着到对面，爬下梯子取得2楼中央大门的钥匙。

9.使用阿初炸开右手边的幻魔之扉，取得3楼的拉杆。3楼拐角处的黑色玉手箱中有装饰品银将的指轮。先使用阿初跃到对面取得3楼中央大门的钥匙，然后再一起用拉杆进入3楼中央大门。

10.门的右手边有黑色玉手箱，内有装饰品术师的指轮。保存后用阿初炸门，迎接BOSS二连战。

BOSS 柳生宗矩

弹一闪的时机是柳生近身攻击的那一刀，一看见他近身就可以准备弹返。柳生的连技第3段会被防，所以要以鬼战术解围。注意崩一闪命中后，该BOSS无法以普通攻击帮助其恢复体势，因为他会倒地。柳生倒地时不必上前追击，因为他会洒沙。被撒中后会气绝。一被柳生打倒后要赶紧……S的退讨还是比较犀利的，按照……节要使用崩一闪解决BOSS吧。

BOSS 幻魔螳螂

BOSS直接能对玩家构成威胁的只有后爪横扫这一招，其出招慢不过威力大。听到BOSS嘶鸣时就要小心。鬼战术对BOSS的伤害很大，特别是风属性……要注意持续攻击时都有一定几率会放毒，注意解毒和提高进攻效率，不要吝啬鬼战术的使用。

第七章 血烟醍醐寺

公元1598年（庆长3年）3月15日

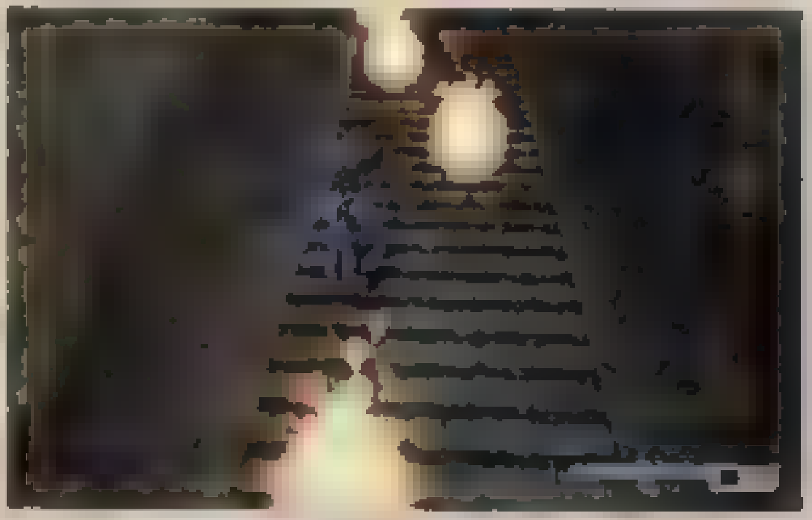
丰臣秀吉在京城醍醐寺召开赏花大会，史称"醍醐之花见"。苍鬼一行人在突破了一路上的艰难险阻后，此时也在朝着京城进发。即将面对各自的宿敌，每一个人的心中都激动万分。一切看似平静，按步就班地进行。但是在这平静的背后，却是暗云起伏的波澜。

1.身后的小道尽头有一个鬼石，取得后沿路一直前进。此处的幻魔比起以往更加猖獗，因为大战将至。

2.来到小桥处发生鬼武侠，桥上的黑色玉手箱内有居合刀地武力。继续前进后来到笠取山前，此处属于一条大路通到尾的地形。

3.注意此处多了一种新敌人黄泉土龙，这里介绍一种对付它的便利之法。首先按住L1防御，待其从地面钻出来作多段攻击时，再立即连点L1就能有效施展弹一闪。

4.来到山坡上进入鬼武侠挑战，结束后沿石阶来到赏花会场进行BOSS二连战。



BOSS 岛左近

这次由天海单挑左近，基本的战术还是和之前在佐和山城下差不多……这也是本作中……最严重的地方……个BOSS出现多次……攻击方式上没有丝毫变化。如果玩家这时习惯……移动到左近背后使用……有效的招式，有鬼战术就不用吝啬……会使用崩一闪。

BOSS 丰臣秀吉

在与秀吉决斗前要和4个金刚打一场盆场赛，利用△的特殊技来取消普通攻击的硬直，一套连技可以给敌人造成绝大的伤害。秀吉会以场地中心为圆心，按圆周轨迹游走，当其体力削减到一半以下，他会进行变身，这时他的行动速度加快，放出的雷球数量也会增加……

第八章 鬼武者觉醒

公元1598年（庆长3年）3月17日 京 比睿山

面对秀吉压倒性的力量，众人已感觉不到丝毫获胜的希望。天海舍身挡住了秀吉的雷光，为苍鬼和阿初争取了宝贵的时间。所谓"留得青山在，不怕没柴烧"，苍鬼决定前往比睿山寻找鬼之一族的力量。现在不单单只是天下人，他连自己身边的朋友都没有足够的力量去保护。

1.沿着山间小路前进，途中破魔镜对面的黑色玉手箱内有装饰品黄泉归途的铃铛。左侧岔道内的黑色玉手箱是大太刀鬼刃。

2.来到山下的小凉亭进入鬼武侠挑战，左侧凉亭内的黑色玉手箱中是装饰品香车之指轮。从入口的小石路一直上山，这里会出现爆弹幻魔，及早击倒它避免炸药桶爆炸。

3.看着这些令人熟悉的场景，不免让人回忆起系列前作。进入延历寺的鬼屋敷，苍鬼展开了自己的鬼之试炼。

4.鬼屋敷分5层，每层有3个出口，只有1个是通往下一层的。蜡烛房间内的12格图里，青色的蜡烛代表了这个房间的所在位置，橙色的蜡烛代表该层的出口。首先取得身旁的鬼屋敷地图，这一章的地图是相当重要的，以下将根据房间编号列明每层的物品：

5.第一层：合成材料牙；第二层：橙之键(11)、鬼药 中(16)，背水之首饰(蜡烛房间内的宝箱)；第三层：剧药 中(4)、桂马之指轮(12)、黄魂点(16)、记录点(蜡烛房间)。

6.由于接下来两层比较复杂，所以单独列明行动顺序。第四层：紫之键(8)→到10开门来到12→橙之键(16)→到10开门来到9→兵法书(5)→发明书(12)→蜡烛房间(1)→出口(3)

7.第五层：橙之键(16)→到8开门来到4→紫之键、召唤蓝魂的铃铛(4)→到7开门来到6→蓝之键、黄魂点(2)→回到4开门到3→秘药 全(3)→绿之键(14)→龙神之护符 和魂(5的黑色玉手箱)→出口(16)，进入BOSS战。本章结束后与小吉对话就能选择进入幻魔空间。

BOSS 幻魔界最强斗士加鲁刚多

首先要将加鲁刚多手中的刀砍掉，只要频繁发起进攻就可以了。也可以在他近身3连斩时使用弹一闪，按照3连斩→崩一闪→3连斩的顺序就能有效地攻击BOSS。关键是不要将BOSS砍倒，这样就能一直连死他。中途注意补充鬼力。

BOSS 幻魔化阿初

……会因为幻魔虫的侵蚀而暂时丧失行动能……

&3DM-SM
www.plumbook…

第九章 废安土城强袭

如雨般的箭矢带来了宗矩的文书，原来茜被他捉为人质，如果想让她活命的话，就赶快来废安土城吧。茜的生死命悬一线，苍鬼等伙伴又怎能坐视不理呢！不管前方有多少危险和陷阱，为了同伴之间至高无上的友情，苍鬼豁出命来也要營救茜。

1.幻魔大炮的左侧有力石，进入前方战壕后进入鬼武侠。该场景的右上角有黑色玉手箱，内有装饰品背水之首饰。这里的刀足轻是杀不完的，如果玩家拥有连发手柄的话，不妨将R1和□键设为连发。然后，嘿嘿……玩家控制的角色为阿初，从者苍鬼设为吸魂。干掉幻魔大炮再让初站在它的位置上，因为这个位置前面有个木墙，可以阻止敌人从四面围攻。最后你就可以快乐地去睡觉了。一觉醒来，你会发现自己的等级有了巨大的飞跃。家用机游戏也能挂机，你想过没有？

2.用阿初跳上高处山坡，然后放下梯子让苍鬼上来，因为大铁门始终还是要由苍鬼来开。继续前进来到下一个山坡上进入鬼武侠。接下来又要先用阿初跳上高处山坡，然后放下梯子让苍鬼上来。进入大铁门后来到废安土城内，这里有许多需要双人协力的机关。

3.首先用阿初踏开机关，然后射击红色障壁。然后再用阿初跳过2处沟壑，再用苍鬼踏开机关，最后射击绿色障壁。操作苍鬼拉下杠杆，然后由阿初进入原本被钢枪阻拦的门。

4.操作阿初爆破幻魔之扉后转身待机，然后苍鬼踏下机关，最后由阿初设计红色障壁。首先进入爆破后的幻魔之扉，操作阿初来到入口上方的平台防下梯子，方便日后天海来超度亡魂。最后一人拉开关一人待机进入上层的出口。

5.苍鬼踏开机关，然后阿初在平台上射击黄色障壁。15秒内快速通过齿轮机关，否则黄色障壁会再生。打开尽头动力开关后原路返回。

6.进入幻魔之扉对面由钢枪阻拦的门，操作阿初放下梯子后，首先进入右手边下层的门。射击蓝色障壁后，进入其下方的门，取得丰臣之纹章。房间内的黑色玉手箱是大太刀凯风。

7.原路返回进入屋顶处上层的门，发现和之前黄色障壁处一样的机关，如法泡制解决。打开动力机关后返回黄色破魔镜处，搭乘包厢来到屋顶，使用丰臣之纹章打开大门后进行BOSS战。

BOSS 柳生宗矩

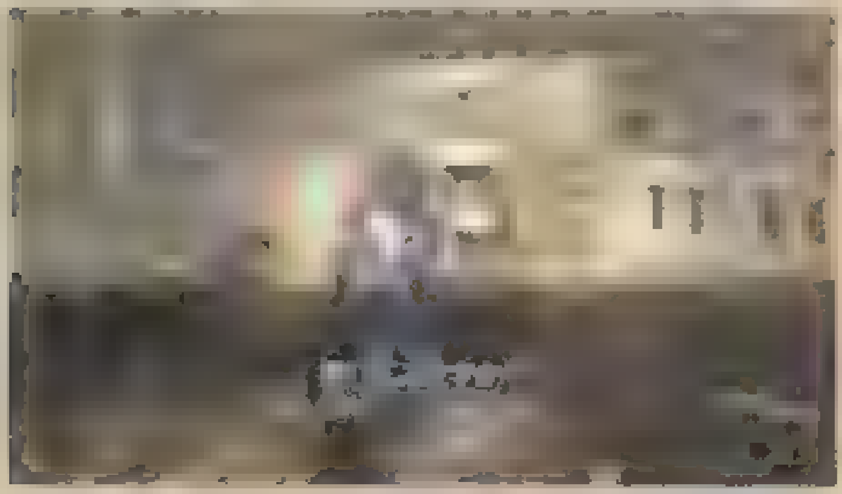
BOSS的体力被削减至一半前，都是第一回在佐和山城遇见他时的老打法，注意不要忘了他倒地后的撒泼扔沙子。当BOSS的体力被削减至一半后，他就会开启鬼之眼的能力，增加了瞬身召唤马具的技能，瞬身时是无敌时间，BOSS的三连斩第二段依然是唯一闪的不二选择。

第十章 狂骚医师

根据小吉收到的情报显示，罗伯特被囚禁在圣西班牙养生所内。而那个疯狂的学者路易斯·弗洛伊斯正准备对罗伯特进行解剖实验！罗伯特的性命危在旦夕，又一名同伴的生命受到了危险。苍鬼等人立即赶往圣西班牙养生所，这个四处弥漫着怪异气息的地方。

1.先去右手边的房间，在里间取得配电室的钥匙。然后进入左手边的房间，在里间开启电源。最后返回大厅打开通向2楼的道路。

2.在破魔镜前的通道内进入鬼武侠。进入前方的大门后开始BOSS战。



BOSS 路易斯·弗洛伊斯

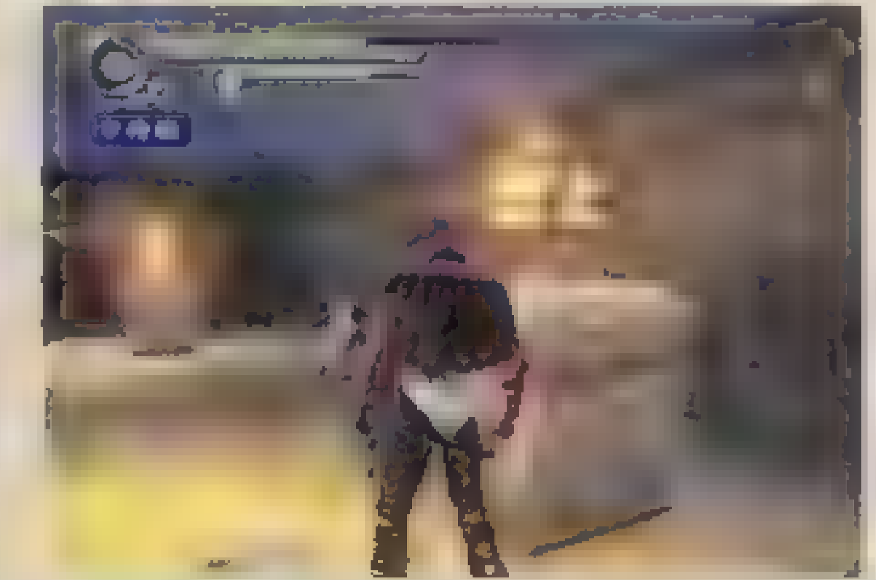
一开始可以使用一次合体鬼战术给予BOSS重创，BOSS就会将苍鬼和从者分置在1楼和2楼，此时BOSS会化身为一把一排的手术刀，体力越低刀的数量就越多，必须攻击到作为正体的手术刀[illegible]

第十一章 邪念之城

苏醒过来的罗伯特非常感激众人，他终于决定敞开心扉与大家相处。在以前被关押的佐和山城地下牢中，罗伯特遗漏了一件对他来说很重要的宝物。他决定要回去看看，一行人重新回到了佐和山城。但是，这里的邪恶气息比起以前更加浓烈……

1.先用罗伯特推开门前的箱子，然后换阿初进去炸开幻魔之扉。随后再出门换回罗伯特，因为机械桥梁需要他的力量来操作。先放下两座桥让苍鬼到对岸取得水门的拉杆，然后将水闸关闭。然后再二人配合拉起桥梁下到河床中收集物品，取得水路之门的钥匙和心石。

2.推开城门前的两座石台，它们各自的下面都有隐藏通道。右侧是幻金块(中)和打ち出のこづち，左侧是ブリュンヒルデ。



3.进入城中央的门，从右侧的梯子上2楼，然后用罗伯特打开机关，取得非常入口的钥匙。继续前进来到2楼，用罗伯特轰开沉重的铁门，然后从房间内的梯子上3楼。再用罗伯特开门来到破魔镜处，进入原BOSS场景会发生鬼武侠。进入顶层房间的石门处向地下牢前进。

4.沿途的黑色玉手箱里有大太刀炎龙剑。在牢房中取得罗伯特的项链，从之前的原路离开地下牢。在出环形通道前发生鬼武侠。在环形通道出口处捡到铜制的齿轮 甲，然后放下通道右侧的吊桥，出口的洞右侧有黑色玉手箱，内有居合刀正宗。

5.先用罗伯特将箱子推下去，然后换茜利用二人合力将其送到高处，取得铜制的齿轮 乙。返回破魔镜处打开旁边的吊桥，一路前进回到地面进入BOSS战。

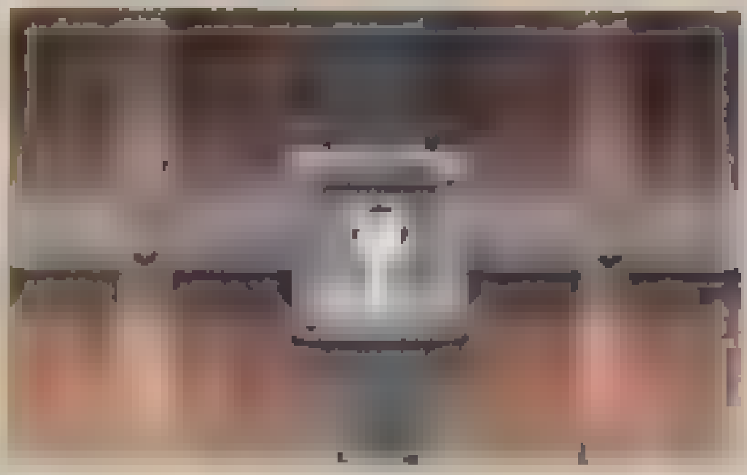
BOSS 巨大幻魔虫

该BOSS相对于一回战遇到时，它的打法和行动顺序没有任何改变，我方应对的最安全做法是：将从者换成阿初，然后控制苍鬼让其在门旁待机，玩家自己则控制阿初在另一个门旁的安全位置不断射击BOSS，这样一来BOSS根本无法攻击到玩家，只能[illegible]

&3DM-SM

舌绽莲花 天海：十兵卫，你不要去了。十兵卫：什么！我很碍事吗？天海：你很强[illegible]十兵卫：嘿嘿，哪有。不过爷爷也说我……（略去N字）天海：（小声）苍鬼！苍鬼：呃？哦！你这么[illegible]，一个人去没问题啦，这次就看我们的吧！十兵卫：（高兴）加油哦！

第十二章 三成不敌



面对秀吉的强大力量，众人决定要去寻找他的力量之源。回忆起三成曾说过的魔空石，众人立即赶往非常可疑的大坂界羊国幻学舍。罗伯特使用之前在佐和山城地下牢捡回的项链打开了大门，看来他与幻学舍的领导人之一路易斯·弗洛伊斯的关系非比寻常。

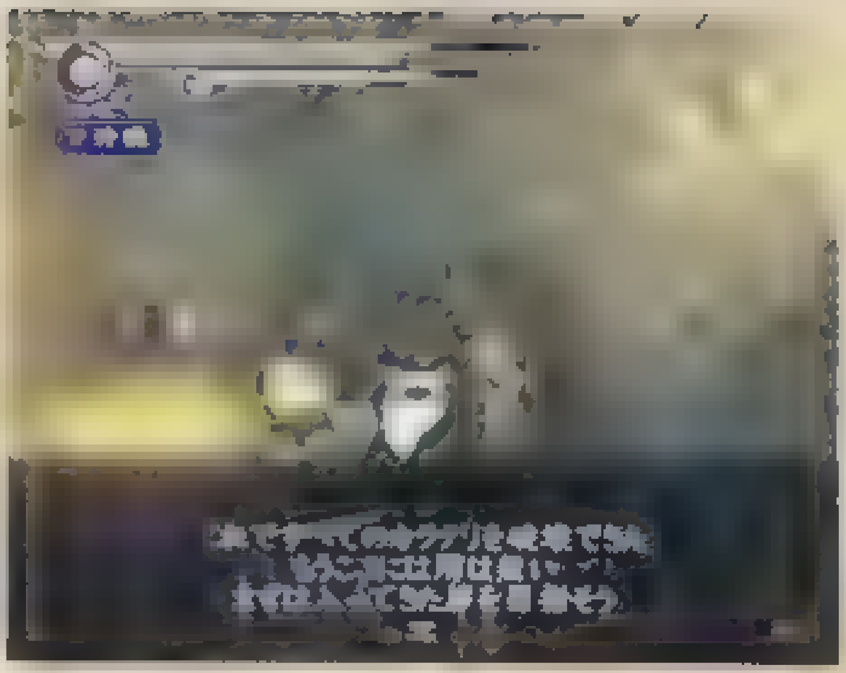
1.本章需要破坏四个发动机，才能打开通往地下室的电梯。首先来到升降台处按红键让其升起，再用罗伯特开门进入，破坏发动机。梯子上方的黑色玉手箱内是装饰品朱雀之指轮，而门内则是鬼札。

2.返回升降台拉把手转到下一扇门，上梯子到右侧取得地下门的纹章 绿。返回升降台转至下一扇门，进入门后破坏发动机，其后方的黑色玉手箱内是手甲零式。

3.返回升降台转到红键处下降到1层，进入绿色标记的门。先换阿初放下两个梯子，其一需要跃过对面，然后再换罗伯特。在开门之前先从梯子处爬上去破坏发动机，其后方的黑色玉手箱内是火器严。再回到原来出现幻魔群的梯子处，用地下门的纹章 绿打开大门，在底座旁取得地下门的纹章 紫。最后用罗伯特开门返回升降台。

4.按键使其上升，转动把手到下一扇门。使用罗伯特开门，然后爬下梯子用地下门的纹章 紫打开大门，在底座旁取得二号制御器门的钥匙。原路返回到下一层入绿色标记的门，爬过两处梯子后用罗伯特打开铁门，然后用二号制御器门的钥匙打开蓝色标记的门。爬上梯子破坏发动机，至此全部发动机都破坏成功。原路返回控制室，乘电梯来到地下室。

5.刚出电梯门就会发生鬼武侠。沟壑对面必须得使用阿初才能到达。通过连续三道门后，沿着楼梯一直下去进入BOSS战。



BOSS 石田三成

三成的招式有以下几种：1.放紫炎，会令人中毒；2.百足攻击，如果从者中了这一招就会有20秒的错乱时间，会反过来对付玩家；3.隐身铁扇，绕场地回避即可；4.三成体力低下时，有一定几率吸取魔空石的能量补充体力。总结起来，打三成就是近身比较难，那么我们应该选择阿初为主打，按下R1和×不放，然后连点□就能制造不间断的连射。苍鬼就让他在场地一角待机吸引三成的注意力，玩家就选个安静的角落朝三成打冷枪吧。

第十三章 波乱之船出

幻魔们正大量聚集在岛原，图谋使妖星降临。根据罗伯特提供的信息显示，封锁区界可有一艘船。只要能乘上这艘船，就有机会阻止幻魔们的野心。但是与此同时，幻魔也在码头区域设下了重重埋伏，那个最强的男人也在那里等着他们……

1.一路前进会触发鬼武侠。在小船上穿行后，出口右侧的黑色玉手箱内是火器日照。进门后从右侧的梯子来到2层，这里的黑色玉手箱内是装饰品金将之指轮。之后进入仓库区，开始解谜。

2.仓库区分为两部分，各有2个分别需要阿初和罗伯特开启，第一部分有8个小仓库。以下是第一部分的解谜方法：首先，我们一起来搞清楚各动物所代表的数字分别是鲸鱼(1)、大象(2)、熊(3)、狗(4)、麻雀(5)、蝴蝶(6)。然后进入6个小仓库分别搜索，找到3张动物画后，将其所代表的数字从大到小排列所得出的就是密码。注意用罗伯特打开的仓库内有作业油，是必须取得的道具。

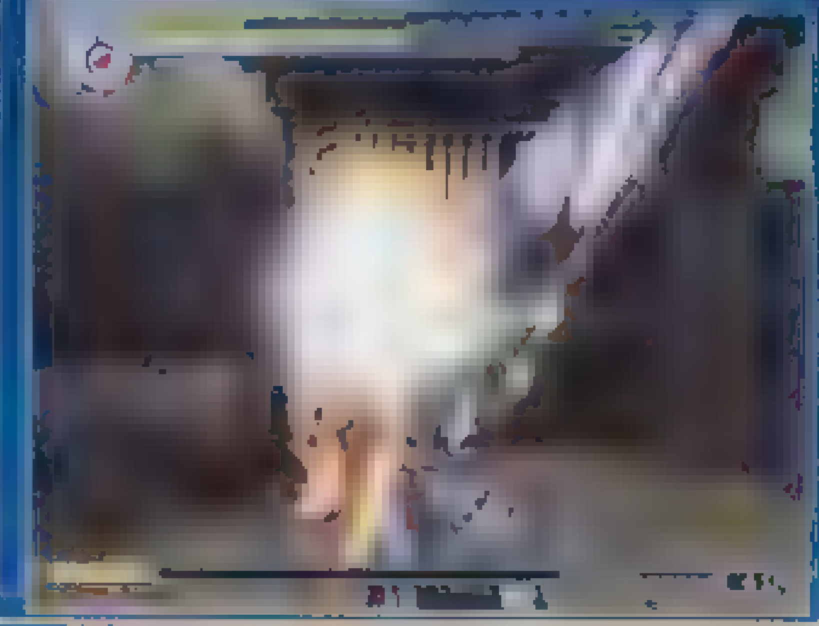
3.二人合力拉下吊桥，此处的黑色玉手箱内是居合刀冰纹刀。之后进入仓库区的第二部分。

4.第二部分的关键是以苍鬼刚进入该区域的方向为准，即面对着一排6个小仓库的视角，从左至右按1到6给各仓库编号。然后逐个进入仓库调查动物画，找到鲸鱼、大象、熊后，根据其所在的仓库按从1到3的顺序排列。比如鲸鱼所在的仓库是5、大象是1、熊是2，那么按照1到3的顺序排列所得出的密码就是512。

5.进入码头后将从者换成阿初，然后跃到对面取得黑色玉手箱里的装饰品体力回复之数珠。最后打开反锁的门，再切换为罗伯特进入铁门仓库中取得码头大门的钥匙。打开大门后进入BOSS战。

BOSS 岛左近

这已经是第三次与左近对战了，这次他的攻击变得更加强横，基本上都是破防技，由于场地比较狭小的缘故，所以绕背时要小心些，发动崩一闪后，听到左近的吼叫声就要与其保持距离，由于BOSS的体力比较长，防御力也较高，所以本战要有些耐心。

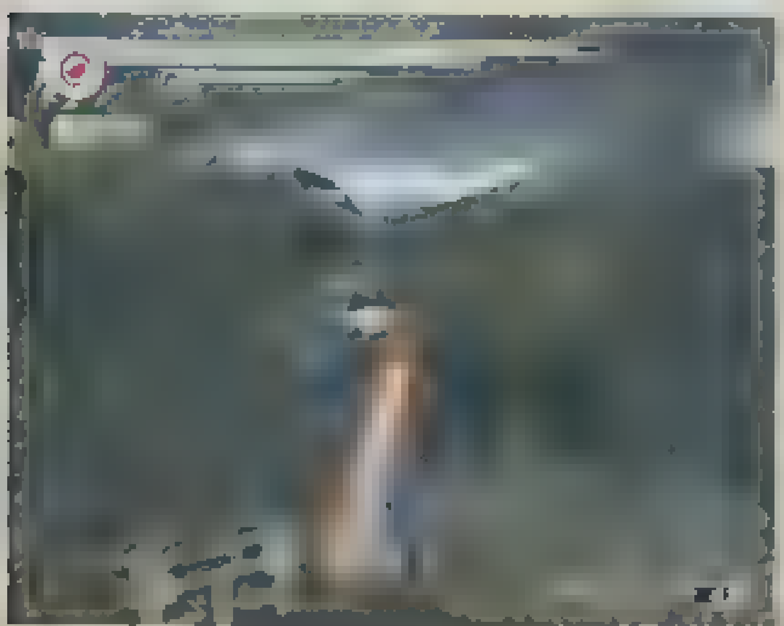


第十四章 淀君出现

经过长时间的航行后，苍鬼一行人在九州的岛原登陆了。倾盆大雨洗刷着这片满目疮痍的土地，惶惶度日的村民已被幻魔虫感染，成为了没有思想的行尸走肉。在前往岛原的羊国幻学舍的途中，苍鬼一行人来到了一个邪气弥漫的废弃村落。

1.一路前进触发鬼武侠。打完鬼武侠后，圆形区域左边的黑色玉手箱中是长柄地帝之锡杖。

2.继续前进后进入鬼武侠。再继续前进来到一个空阔处，进入BOSS战。



BOSS 淀君

解决所有幻魔化的村民后，附身在淀君身上的高等三幻魔之一——奥菲利亚就会现身，对付它的关键是——从者，玩家操作阿初在距离奥菲利亚较远的距离放冷枪，而苍鬼则作为诱饵去吸引奥菲利亚，当BOSS放出邪气时，应马上将苍鬼的命令调[illegible]，这样[illegible]

第十五章 血战岛原

公元1598年（庆长3年）8月11日

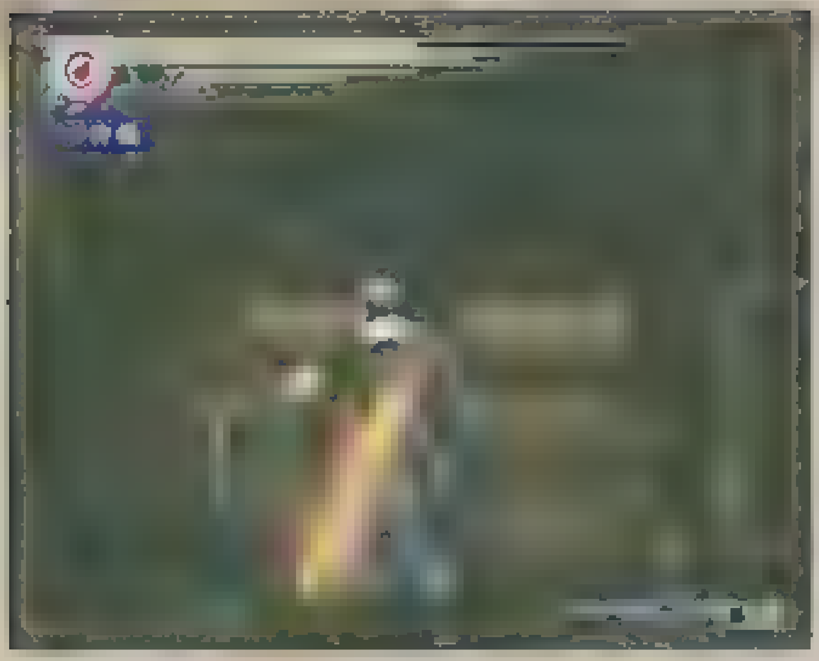
击退了高等三幻魔之一的奥菲利亚，众人来到了岛原的羊国幻学舍。这里的魔空石由另一位高等三幻魔之一的克隆迪亚斯镇守。如果不破坏它，阻止妖星的降临就没有希望了！一场血战将无法避免，决战即将来临……

1.一来到幻学舍前的广场就会进入鬼武侠。进入大门后一直往前走会来到控制室，接下来的流程与第十二章大同小异。

2.先进入绿色标记的门，切换从者为阿初放下两条梯子，然后换成罗伯特打开铁门出去。进入蓝色标记的门取得地下门的纹章 红和一阶通电棒，然后再返回黄色标记的门内。切换从者为天海，从两条梯子中间的门进去，超度底座旁的亡魂得到地下门的纹章 蓝。最后进入破魔镜左边的门，在机械装置前使用一阶通电棒。从破魔镜右侧的门来到升降台处，按键上2层进入门内。

3.爬梯子上去，这里有一个黑色玉手箱需要阿初跳过去取得，内有火枪月读。进入另一侧的门内，爬下梯子破坏发动机，然后原路返回升降台拉把手到下一扇门，需要由罗伯特开门。进门后破坏发动机，其背后的黑色玉手箱有装饰品不动明王的角。之后切换从者为天海，下梯子开门来到底座旁取得预备电源室的钥匙。之后原路返回升降台，拉下把手到下一扇门。

4.进门后破坏发动机，然后爬下



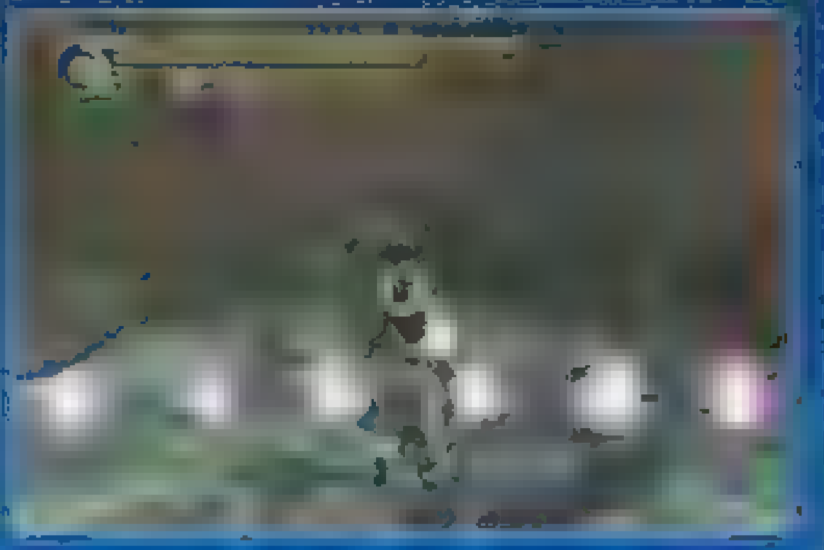
梯子取得二阶通电棒。原路返回升降台连续拉动把手2次，进入门后按之前的道路来到损坏的发动机处安装二阶通电棒。原路返回升降台下1层，然后进入绿色标记的门。

5.切换从者为茜，然后到对面使用钥匙开门。爬上梯子后切换茜爬进小洞，破坏里面的发动机和取得黑色玉手箱里的装饰品毗沙门天之御札，然后下梯子进入机械装置左边的门，沿路一直前进后回到红色标记的门内，启动电梯前往地下室。

6.一出门就进入鬼武侠。注意收集房间四个角上的宝箱，穿过三个房间后沿着楼梯下去进入BOSS战。注意途中的暗傀儡要用奥义净化剑来对付。

BOSS 石田三成

第一形态的三成与之前并无变化，有了更大威力的武器后，阿初在一旁的冷枪也显得更有效率了。注意画面上邪气吸收的提示即可。将三成的体力扣完后，他会变身为高等三幻魔之一的克隆迪亚斯，是个蜘蛛一样的敌人。克隆迪亚斯的攻击方式包括三种：一为头部毒液，虽然会被防但是没有连击，可以放心防御；二是毒气，仍然可以看其画面；三是遁地钻出，在钻出前画面上有光芒提示，绕着场地游走即可。如果命中BOSS尾部的绿色光球的话，BOSS会进入暂时行动不能的状态，这时就赶紧抄家伙一起上去招呼它吧。



第十六章 死线

公元1598年(庆长3年) 8月16日 肥前国 名护屋

时间一分一秒地流逝，危险距离人世间已经越来越近了。苍鬼一行人来到幻魔的前线基地，而奥菲利亚和柳生宗矩也在这里布下了天罗地网，双方在死亡线上爆发出激烈的拼争。这时，距离妖星降临只剩下32个小时了……

1.一路前进来到破魔镜处，直行时别忘了拐角处的黑色玉手箱，内有ウリエル的笼手。经过一个破斜坡后，前进方向的大门被幻魔巨人挡住了，而右侧的幻魔大炮背后还有黑色玉手箱，内有大太刀武轰。打倒幻魔巨人来到名护屋前，进入鬼武侠。

2.石像两侧的黑色玉手箱内有王将和玉将的指轮。从左边的楼梯继续前进，上楼再紧接着下楼后来到破魔镜前。拐角处铁笼前的黑色玉手箱内有火枪零式。

3.下楼梯转到背后的角落里，黑色玉手箱内有装饰品召唤贡魂的铃铛。连续爬2次梯子到高处平台，左手边角落里的黑色玉手箱内有居合刀神度剑。从破魔镜的楼梯上去进入BOSS战。

BOSS 柳生宗矩

鬼之眼力量暴走的宗矩，相对于以前来说并无任何在攻击形式上的不同，虽然多了一招分身，但是在前一闪和连锁一闪的面前它只能是任我宰割。注意BOSS撒沙的时机，要在起身后随机使出，所以这BOSS也是不必过于紧张站着打的。

第十七章 幻魔京最终战

注意：想回到过去吗？在进入本章前还有最后一次机会，只要调查明智冢旁的鬼火就可以回到过去的章节，利用不同角色的特殊能力解开谜题取得宝物。遗漏的鬼武侠也请在本章开始前补完，因为全鬼武侠收集开启一套隐藏服装，全鬼武侠金牌评价开启另一套。

公元1598年(庆长3年) 8月17日

历经了多少风霜，踏过了多少艰险，与幻魔的最终决战已经迫在眉睫了！迈过战友的尸体继续向前冲，我们手上的刀承载了人世间所有的希望。我们绝不能让妖星成功降临！妖星笼罩下的幻魔京，距离最后的时刻只剩下6个小时。

1.沿路前进来到小桥处，左边的黑色玉手箱是ミカエル笼手，右边的则是天沼矛。之后罗伯特留下对付罗塞库朗茨，打倒大菩仁后，出口处左侧石像旁有一个黑色玉手箱，内有心力消费减50%的大黑天之御札，务必取得。然后原路返回，在道路左侧的寺庙门前取得鬼神之首饰 奇魂。

2.之后，天海、茜、阿初分别留下来抵挡克隆迪亚斯、宗矩、奥菲利亚，苍鬼背负着大家的希望独自一人杀进伏见城。伏见城外围第一层的黑色玉手箱内有装饰品鬼力回复之数珠。伏见城外围第二层的黑色玉手箱内有大太刀天十握剑。城内2层的黑色玉手箱内是装饰品心力回复之数珠。出城后继续前进，开始BOSS八连战。

BOSS 1 罗塞库朗茨

BOSS的行动顺序为：射出杂兵→喷射雷球，可防御→盘旋放毒，不可吸收→尾部砸地。我们要在第四步之前将杂兵全灭，否则BOSS只会重复前三步。在第四步时变身为鬼武者或者使用鬼战术攻击BOSS，这样会显得更有效率些。

BOSS 2 克隆迪亚斯

BOSS的行动顺序依然没有丝毫变化，虽然变成了天海无法射击BOSS，但是他的金刚胎藏击非常好用。BOSS使用钻地攻击时立刻在它身旁施展金刚胎藏击，有高几率会击其尾部光球，一旦击中马上使用3级鬼战术，不出几个回合BOSS就手到擒来。

BOSS 3 柳生宗矩

与之前一样，宗矩没有丝毫的长进，也难为他是柳生家的人了。那么没出息，使用无须思考的前一闪送他去地狱吧。

BOSS 4 奥菲利亚

具体的打法还是和之前一样，先吸收邪气，然后再攻击BOSS。如果想加快速度的话，直接鬼觉醒贴上去用特殊技配合斩击猛攻即可。

BOSS 5 幻魔机械人

进入天守阁前记得取右侧角落处的龙神之护符 青魂，进入后可以记录。然后进入与丰臣秀吉驾驶的幻魔机械人展开决斗。首先将其两臂砍坏（带电的为损坏状态），它就会瘫痪倒地，此时如果想加快速度的话，立刻变身成鬼武者，可以在几秒内解决BOSS。

BOSS 6 幻魔母树

BOSS的眼部光线无法防御，而且触手攻击会使从者混乱，所以还是得让从者在后方待机。苍鬼变身为鬼武者上去猛砍，注意当BOSS放出触手时，必须将其消灭才能打开BOSS身前的触手。装备之前取得的大黑天之御札，一次鬼觉醒就可以解决BOSS。

BOSS 7 宗矩幻魔人

离开天守阁前可以先记录，之后进入与不死小强宗矩的BOSS战。BOSS的攻击手段包括：一、爪击，速度较快；二、瞬移，多段判定；三、手指冰弹，范围大。别看这个BOSS气势吓人，但其实是个纸老虎，基本上只要保持攻击频率，注意画面上一闪的提示就OK了！

BOSS 8 创造神

BOSS的行动顺序为：布下属性球阵→蓄气(这时画面会提示吸魂)→球阵发动各种属性攻击干扰玩家→弹返BOSS射出的光球→命中后立即攻击原本无敌的球阵(BOSS体力越少，球数越多)→消灭所有球体就可以攻击BOSS。而当BOSS的体力削减至一半左右时会发射防御不能的激光，必须预先绕着场地跑才能躲过。这里推荐大家用茜来打，因为她的鬼觉醒技——鬼之眼拥有使敌人的时间变慢的能力，无形中等于将BOSS的受创时间增长了。一般来说，2～3次鬼觉醒就足以消灭创造神了。

胸部 苍鬼：从外表根本不能分辨你的性别啊，一不小心就把你当成男生了。何况你也没有什么胸部…… 士兵乙：哼，我才不想要什么胸部呢！挥刀的时候很碍事耶！两只手之间有两块肉在撞来撞去怎么战斗啊！ 苍鬼：…… 士兵乙：喂，你这算什么眼神，我是认真的！喂喂！

鬼武侠金牌研究

在游戏流程中适当安插小任务，这是调节游戏节奏和玩家兴奋度的惯用手法。本作的鬼武侠就是一个典型例子。要想在鬼武侠中获得金牌评价，必须要满足速度快、受伤少、连击数高这几点。因为本作引入了升级和装备改造的概念，所以鬼武侠的挑战主要取决于玩家的装备和等级，对技术要求并不高。建议各位玩家在等级提升和获得好装备后，就能轻松通过挑战。由于大量武器和物品必须在鬼武侠中取得，所以下面我们将罗列本作全30个鬼武侠的详细资料，方便各位玩家完成挑战。

原の街道(1/1)

触发	破魔阵返回
目标	100只刀足轻
时间	5分钟
金牌	赤魂呼びの铃

原の宿町场(1/3)

触发	正常流程第三章
目标	斧足轻
时间	1分钟
金牌	秘丹(中)

原の宿町场(2/3)

触发	正常流程第三章
目标	斧足轻×3、弓足轻
时间	1分钟
金牌	鬼石

原の宿町场(3/3)

触发	正常流程第三章
目标	ガッチャ
时间	3分钟
金牌	小鸟丸

骏河の磐(1/2)

触发	正常流程第四章
目标	消灭所有幻魔
时间	3分钟
金牌	黑斩刀

骏河の磐(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	连锁一闪×5
时间	3分钟
金牌	蛇神の指轮

佐和山城下町(1/2)

触发	正常流程第五章
目标	一闪×5
时间	3分钟
金牌	冰神机

佐和山城下町(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	拯救醉汉
时间	3分钟
金牌	法轮の锡杖

佐和山城(1/2)

触发	正常流程第十一章
目标	森罗
时间	2分钟
金牌	见切之宝珠

佐和山城(2/2)

触发	正常流程第十一章
目标	连锁一闪×10
时间	3分钟
金牌	空斩刀

京都市街(1/2)

触发	正常流程第七章
目标	金刚
时间	2分钟
金牌	冰斩刀

京都市街(2/2)

触发	正常流程第七章
目标	ドンガッチャ
时间	1分钟
金牌	黑神机

比睿山(1/2)

触发	正常流程第八章
目标	ドンガッチャ×3
时间	2分钟
金牌	地击甲

比睿山(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	吸魂量2000
时间	3分钟
金牌	武神机

安土城下(1/3)

触发	正常流程第九章
目标	大善仁
时间	5分钟
金牌	皇辉

安土城下(2/3)

触发	破魔阵返回
目标	追讨×5
时间	3分钟
金牌	炎武刀

安土城下(3/3)

触发	破魔阵返回
目标	吸魂量2000
时间	4分钟
金牌	スサノオの角

西洋病院(1/2)

触发	正常流程第十章
目标	暗傀儡×2
时间	3分钟
金牌	彗星

西洋病(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	ダイアマンド
时间	3分钟
金牌	暗魔の笼手

界 幻学舍(1/2)

触发	正常流程第十二章
目标	金刚×6
时间	2分钟
金牌	オルトリンデ

界 幻学舍(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	绝影
时间	3分钟
金牌	试炼の宝珠

封锁区 界町(1/2)

触发	正常流程第十三章
目标	暗蜘蛛・狱×4
时间	2分钟
金牌	大蛇

封锁区 界町(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	ギガメンチース
时间	2分钟
金牌	军荼利明王の矛

废村 (1/3)

触发	正常流程第十四章
目标	连锁一闪×5
时间	1分钟
金牌	空武刀

废村 (2/3)

触发	正常流程第十四章
目标	メンチース
时间	1分30秒
金牌	星切

废村 (3/3)

触发	破魔阵返回
目标	保护醉汉2
时间	1分30秒
金牌	冰帝の锡杖

岛原 幻学舍(1/2)

触发	正常流程第十五章
目标	止水
时间	3分钟
金牌	ラファエルの笼手

岛原 幻学舍(2/2)

触发	正常流程第十五章
目标	吸魂量3000
时间	5分钟
金牌	狼牙

名护屋城(1/2)

触发	正常流程第十六章
目标	三途鸟×3
时间	5分钟
金牌	乌区沙摩明王の矛

名护屋城(2/2)

触发	破魔阵返回
目标	保护醉汉3
时间	2分钟
金牌	ルシファーの笼手

隐藏服装鬼特典开启法

除了全鬼武侠和全鬼武侠金牌评价获得的2套隐藏服装外，游戏中5位角色的《街头霸王》隐藏服装以及搞笑武器都需要通过鬼特典来开启。鬼特典在特典中可以看到，里面一共有10个项目，正好对应这5件服装和5把武器。在使用鬼特典之前，玩家首先要在游戏中找到名为"鬼札"的道具。鬼札一共有10个。需要注意的是，鬼札入手后无法在游戏中察看，只有在鬼特典中方可得知还缺少几个鬼札。这10个鬼札的入手地点如下：

▲不只是服装和武器，选择《街霸》服装的话，连背景音乐都会给你一个惊喜，让人非常感动。

鬼札地点一览

原の街道	在有"鬼武侠 100人斩"的房间外。
骏河の砦	在有"鬼武侠 连锁一闪"的屋顶右侧。
比睿山	在有"鬼武侠 击倒3只铁球怪"的房屋左侧。
西洋病院	配电室。
界 幻学舍	坐升降机上去后第一个需要罗伯特开启的门后。
封锁区 界町	6个动物解谜仓库中最右边的仓库中。
废村	BOSS战所在的场所。
岛原 幻学舍	2楼有黄色标记的机器附近。
名护屋城	城内某个走道中（附近有蘑菇型幻魔）。
最终章	进入幻魔母树上的房间后往右边搜索。

操作方法

有了鬼札，就有了帐号，这样就可以开启鬼特典了。首先当然是要下载这个手机模拟器。levelup.cn提供了这个软件，下载地址是：

http://vista.levelup.cn/originalftp/fangcun/soft/newoni.rar

下载完毕后解压，可以得到一个名为Openwave_SDK_62K.exe的安装文件。安装之后运行这一程序，就可以看到程序界面。首先在程序上方的"Go"处填上本作的手机官网地址："http://game.capcom.jp/cs/onidod/"，然后用鼠标点击手机上的功能键，就会进入官网。进入官网后点击方向键把网页往下拉，进入"鬼特典ID入力"选项。之后再把网页往下拉，就可以看到供输入帐号的空格了。在这里把鬼特典中得到的帐号一一输入，就可以获得对应的密码，再把这些密码输入到游戏中就行了！

需要注意的是，如果直接输入"[携带/iアプリ]新鬼武者CoD"这一项的帐号，将无法获得密码。不过你只需把帐号的第一位数字稍加改变，就可以获得正确的帐号。比如你的帐号是5656155，那么只需将第一位的5改成1～9后分别尝试，就一定可以试出正确的帐号！笔者最后试出的帐号是1656155，得到的密码是MN3OTNNN。

文 胜负师

2005年对于动作游戏爱好者来说是值得纪念的一年，因为这一年有《生化4》，有《战神》……当然还因为有《鬼泣3》。于去年2月17日推出的《鬼泣3》虽然已推出了一年，但至今仍有玩家为之痴迷。因为可以使用但丁老哥弗吉尔（VERGIL）这样一个超高人气角色，《鬼泣3 特别版》在公布初期便成为人们关注的焦点。从本次的特别版成品来看，游戏的改变并不大，虽然有两段弗吉尔的新剧情，但并没有猜想中的原创关卡，其流程与但丁完全相同，“秘密任务”等收集要素的位置也没有变化。（流程解谜要点以及收集隐藏要素请参看UCG第124期《鬼泣3》攻略）这一次我们将只针对特别版最大卖点“弗吉尔”进行详细讲解，希望能帮助各位体验与使用但丁时完全不同的酷爽感觉！

鬼泣3 特别版 | Capcom | ACT
PS2 | Devil May Cry 3 Special Edition | 2006年1月24日 | 美版
无对应 [illegible] | 推荐玩家年龄 17岁以上

弗吉尔基本操作

左摇杆	方向控制	×	跳跃／取消
右摇杆	视点调整	L1	魔人变身
↑	道具显示	R1	锁定
→	地图显示	L2	武器切换
↓	装备显示	R2	武器切换
←	资料显示	L3	目标切换
△	武器攻击	R3	视点复位
□	幻影剑	START	暂停／决定
○	类型特技／调查	SELECT	挑衅

弗吉尔 技术指南

战斗类型弟弟有6种，哥哥有1种；武器弟弟10种，哥哥4种，哥哥惟一的优势就只有能同时使用3种近战武器，虽然技能全面性有所欠缺，但弗吉尔依然是特别版存在的最大价值！

战斗类型 暗杀者 DarkSlayer

《鬼泣3》以独特的战斗类型系统为玩家津津乐道，不过弗吉尔并不像但丁那样有6种战斗类型可供选择，他只能使用固有类型——暗杀者（DARKSLAYER）。暗杀者的类型特技类似于但丁的骗术师，都是移动系的技巧，但性能上又有比较大的不同。由于弗吉尔没有二段跳能力，所以跳跃后使用Trick Up便取代了二段跳。所有类型特技在一次滞空过程中均可使用一次，一次滞空便可使用三种瞬间移动，瞬移具有短暂的无敌时间，可演加利用。不过因为战斗类型没有选择，所以总体上来说弗吉尔不如但丁来得全面。（至少作为BOSS时弗吉尔可以使用皇家卫士的BLOCK技，操作时则不可以，这一点比较遗憾。）

等级	技名	操作	效果
LV1	Air Trick	R1+○	向锁定目标的方向瞬间移动，有距离限制，可在空中使用
LV2	Trick Up	R1+方向前+○	向上前方瞬间移动，可在空中使用
LV3	Trick Down	R1+方向后+○	向下后方瞬间移动，地面使用为疾退，可在空中使用

远程武器 幻影剑 Summone Swords

弗吉尔因为个人美学的原因，是不使用枪械的，所以他的远程武器只有类似于武侠世界中“御剑术”的幻影剑。幻影剑在升级之后发射频率很快，虽然攻击力不算高，但是可以起到很好的辅助作用，因为使用幻影剑并不会让弗吉尔产生任何硬直，在其他武器攻击过程中均可使用（交替按△和□键即可）。回旋幻影剑会消耗2格魔力，所以并不能经常使用。在发动回旋剑时按□键会把回旋剑射出，这一点要注意。回旋剑的两种派生技巧Sword Storm和Blistering Swords虽然华丽，但实用度不高。

技名	价格	操作	效果
Summone Swords Level 1	/	连按□	发射幻影剑
Summone Swords Level 2	7500	连按□	发射速度加快，同屏可出现2把
Summone Swords Level 3	15000	连按□	发射速度加快，同屏可出现3把
Spiral Swords	20000	按住□蓄力	在身体周边出现6把回旋幻影剑，有多段攻击判定
Sword Storm	/	Spiral Swords中 R1+方向前+□	回旋幻影剑出现在目标周围并一齐攻击目标
Blistering Swords	/	Spiral Swords中 R1+方向后+□	回旋幻影剑分布于弗吉尔两侧，快速向前方射出

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED/ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

近战武器 日本刀 Yamato

技名	价格	操作	效果
Rapid Slash Level 1	5000	R1+方向前+△	突进技，有吹飞效果，移动轨迹中都有判定，发动速度慢
Rapid Slash Level 2	15000	R1+方向前+△	攻击力上升，发动速度变快，突进距离增加
Judgement Cut Level 1	10000	按住△蓄力再放开	发射一个球型剑气，锁定目标使用的话基本没有距离限制
Judgement Cut Level 2	20000	发动后连按△	追加发射球型剑气的数量，一次最多发3个

弗吉尔的标准武器。拔刀术虽然动作很酷，但是速度并不快，优势在于攻击范围广。地面可使用三连斩，R1+方向后+△为挑空斩，再按一下△可追加一次吹飞攻击。空中二连斩Aerial Rave的第二段距离非常远，也有吹飞效果，在低空使用可打击地面上的敌人。Rapid Slash是日本刀中最常用的技巧之一，判定和威力都不错，有时会有一击脱离的功用。球型剑气的威力很大，特别是三个剑气都

命中的话伤害值很可观，对移动慢的敌人或部分BOSS有特效。

近战武器 贝尔沃夫 Beowulf

虽然贝尔沃夫是与但丁重复的武器，但在性能方面两人的差别还是很明显的，弗吉尔的招式也少了许多。

地面连按△变成了"拳拳脚脚"的四段攻击，不过空中飞脚Starfall与但丁的性能基本相同。Rising Sun有浮空效果，适合近距离使用，之后可以取消Starfall或是换武器使用其他空中攻击，也可以使用类型特技Trick up来个二段跳，用法很多。Lunar Phase类似于但丁所使用的三节棍的那招REVOLVER，虽然判定高，但也应注意因其持续时间长，所以也比较容易受到攻击。威力强劲的贝尔沃夫依然是BOSS战中的主力武器。

技名	价格	操作	效果
Starfall：Level 1	/	空中按△	空中向前斜下的飞脚，攻击力不错
Starfall：Level 2	7500	空中按△	飞脚的攻击力增加，下降速度更快
Rising Sun	5000	R1+方向后+△	垂直上升时使出多段踢技，在空中可取消各种动作
Lunar Phase：Level 1	/	R1+方向前+△	抛物线回旋足踢，判定比较大，攻击持续时间长
Lunar Phase：Level 2	15000	R1+方向前+△	攻击力上升，回旋圈数和移动距离增加

近战武器 力之刃 Force Edge

技名	价格	操作	效果
Helm Breaker：Level 1	/	空中按△	空中垂直向下的斩击，攻击距离短，下降过程中均有判定
Helm Breaker：Level 2	13000	空中按△	威力增加，下降速度加快，判定变高
Stinger：Level 1	5000	R1+方向前+△	前方直线突进攻击，发动速度快，有吹飞效果
Stinger：Level 2	10000	R1+方向前+△	攻击力上升，突进距离增加，速度更快
Round Trip	10000	按住△蓄力再放开	将力之刃投出，有追踪效果

与但丁的大剑"叛逆"性能相近的武器，攻击速度快，但威力比较低。地面连斩共有6段判定，只是距离比较近。R1+方向后+△为挑空技High Time。空中技Helm Breaker因为是垂直落下的，实用度不高。Stinger与但丁的同名技性能基本相同，突进效果优越，甚至可以用来加快平常走路的速度。Round Trip的准备动作比较长，实用价值低。但如果在力之刃飞回之前再使用蓄力攻击，那么就会使用日本刀的球型剑气，这一点有时可以利用。总的来说，力之刃在战斗中是使用率较低的武器。

特别版 变更点

■除了可以选择弗吉尔，《鬼泣3 特别版》在系统上的变更点其实并不算多。新增的CG图片和可以直接观看超酷过场动画的DEMO DIGEST模式因对游戏本身不会有什么影响，所以不在变更点介绍之列。

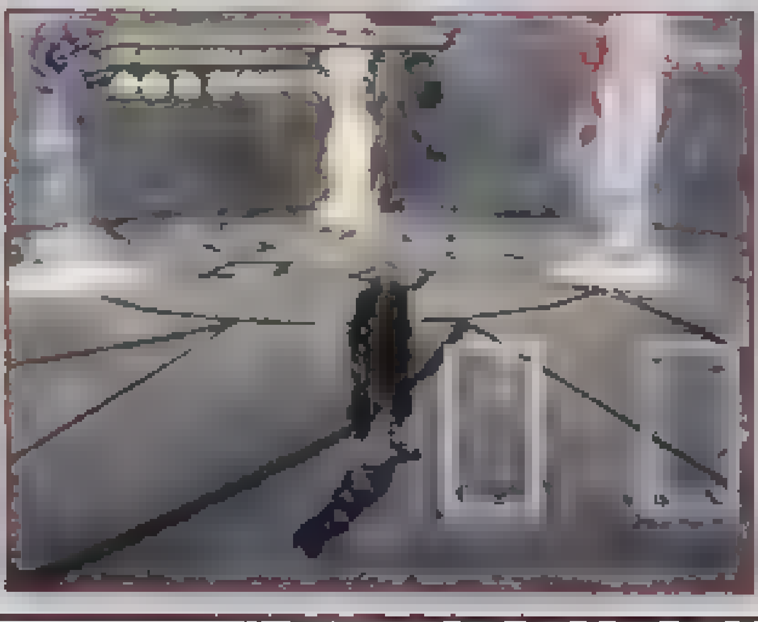
复活方式的选择

选择NEW GAME开始游戏时会有GOLD和YELLOW（日版中叫做International）两选项，这其实是让玩家选择复活方式。选择GOLD模式，在死亡时可选择CONTINUE接关，此时会从特定位置复活，角色状态为体力全满、魔力3格，这与《鬼泣3》中的情况相同。选择YELLOW模式，在死亡时没有CONTINUE选项，只能选择从本关重新开始或退出游戏。因为创建一条记录时GOLD和YELLOW是选定离手，不能中途切换的，所以在高难度时不能接关可能会比较麻烦，对自己实力不够自信的玩家选YELLOW时一定要慎重。

血之宫殿模式

血之宫殿（BLOODY PALACE）模式在《鬼泣2》中已经出现过了，其性质类似于生存模式。血之宫殿共有10000层（Level 0～Level 9999），尽管看着挺吓人的，但其实不必每层都打。在消灭一层中所有的敌人后，场地中会出现3个传送点，水传送点为向上1层，进入后可取得回复体力绿宝石；雷传送点为向上10层，进入后可取得回复魔力的白宝石。因为在血之宫殿模式中不能使用道具，所以如果发现体力不足，那么最好是上1层或10层补给一下。火传送点为向上100层，但不能取得回复品。也就是说，如果都选择火传送点，那么打其中的一百层便可通过血之宫殿。

不过每经过10次传送点，就会强制进入一场BOSS战，BOSS战不计入宫殿其中的一层。出现的BOSS是随机的，所以最好能熟练掌握对付每一个BOSS的方法。此模式的奖励为所到层数乘以10的金钱（红宝石），但注意只有死亡时或完全通过时才会计算，中途退出的话无效。通过Level 9999时可使用无限魔力的弗吉尔，但这个奖励与打穿VERY HARD难度相同，所以意义不大。



Level 9000以上的敌人会像DMD难度中那样魔化，而且兵种间的配合互补十分强悍，很难对付，有兴趣的玩家可以挑战一下。

弗吉尔魔力回复 弗吉尔的魔力回复手段除了打人、挨打、挑衅外，还有在战斗中使用日本刀二连斩和力之刃连斩后，什么键都不按，直到完成收刀动作并听到"嗒"一声，就会回复一格魔力。另外，日本刀挑衅成功后站着不动，约3秒钟后弗吉尔身上会冒热气，之后每隔一秒回复一格魔力。

新增隐藏要素

隐藏要素	出现条件
使用弗吉尔	用但丁通关一次或记忆卡中有《鬼泣 3》记录
开启血之宫殿模式	用但丁通关一次或记忆卡中有同地区版《鬼泣 3》记录
VERY HARD 难度	以 HARD 难度完成游戏，同时出现 DANTE MUST DIE 难度
紧身装弗吉尔	用弗吉尔通过 EASY 或 NORMAL 难度
堕落弗吉尔	用弗吉尔通过 HARD 难度
无限魔力弗吉尔	用弗吉尔通过 VERY HARD 难度或血之宫殿模式
无限魔力堕落弗吉尔	用弗吉尔通过 DANTE MUST DIE 难度

使用弗吉尔的注意点 《鬼泣 3》记录需要相同地区版本，也就是说美版的《鬼泣 3 特别版》只对应美版《鬼泣3》记录，日版只对应日版记录。另外，选择但丁或弗吉尔只能单独使用一条记录，中途不能换人，千万注意记录不要相互覆盖了。

VERY HARD 难度 特别版中新增的难度，比HARD难度略高一些，但与 DMD 难度之间还是存在比较大的差距，其价值可能就是通过后可以使用无限魔力弗吉尔，感觉比打通血之宫殿取得要轻松得多。

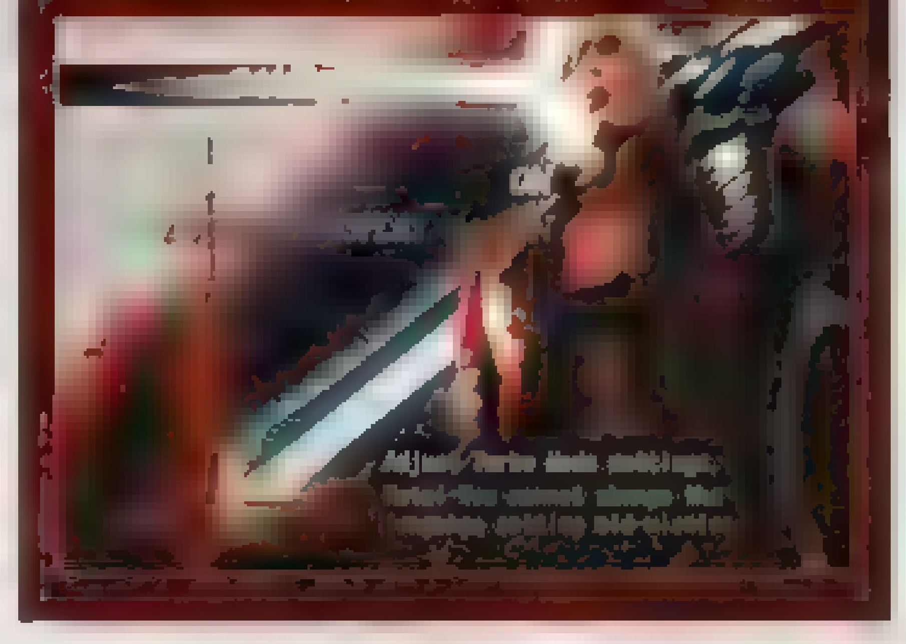
紧身装弗吉尔 只是装束与普通弗吉尔不同，能力是完全相同的。所有隐藏服装均在选关画面中按 L1 或 R1 选择。

堕落弗吉尔 变身魔人后为《鬼泣》1 代中黑骑士的形象，而且不只是换个贴图，而招式性能都变了。主要是只能使用日本刀和贝尔沃夫，招式频率变慢，威力和范围增加，防御力很高，受攻击不易出现硬直，魔人状态体力回复速度加快。

无限魔力 无限魔力是指变身魔人后不再消耗魔力，但使用螺旋幻影剑时同样会消费魔力，如魔力为 2 格时使用，螺旋幻影剑那么魔人状态会解除。选择无限魔力角色会失去魔人状态体力回复的功能。

速度调节

在特别版中比较意外的是增加了游戏速度的选择，在OPTIONS的GAME OPTIONS 中有一个 TURBO 的选项，选择ON便开启了加速模式，人物的移动速度和攻击动作都会加快约50%，可以节省一些时间，并在一定程度上增加了爽快感。不过需要注意的是敌人动作也会加快，玩家判断的时间因此会减少，高难度时为上级者向。TURBO的开与关在关卡中间是不能进行调节的。对于尚未玩过《鬼泣 3》的玩家来说，推荐开加速模式，在适应了游戏节奏后也就习惯了。



弗吉尔 BOSS战心得

弗吉尔的流程因为和但丁相同，所以就不重复了，因为技巧性能的不同，弗吉尔在对抗游戏中个性十足的BOSS时与但丁的战术会有所不同，下面会对其BOSS战的注意要点进行说明。

先驱
VANGUARD

对付死神时的注意点与但丁差不多，主要是在死神显形后就用贝尔沃夫夹杂幻影剑猛攻。用Starfall与镰刀相杀可加不少华丽度。BOSS隐身后听到钟声的话依然要注意，地面上有水波那他就会从地下窜出，如果空中出现黑云，那他就会使用突进攻击，提前判断、积极移动并使用跳跃或类型特技便可躲过。

地狱三头犬
CERBERUS

地狱三头犬的攻击方式比较丰富，且头部和脚部的冰层有防护罩的作用，使其防御力十分突出。低难度时，猛打猛拼的打法也行得通，不过高难度下BOSS的攻击力十分惊人。这里推荐一种相对安全的打法。就是躲在离 BOSS 最远处，连续使用幻影剑和球形剑气攻击，其威力相当惊人。当然，遇到空中落冰棱等攻击还是要躲一躲的。

电磁蜈蚣
GIGAPEDE

因为弗吉尔技能的全面性远不如但丁，所以对付高难度时的蜈蚣会有一定困难。关键在于利用地形让BOSS的紫色电球被墙壁挡住，而且只要BOSS每一轮从洞中窜出，弗吉尔都跳到上层，那么蜈蚣对地的几种攻击就完全失效了。在 BOSS 的攻击停止后就跳上它的背脊猛砍。BOSS的弱点在头部，如能跳在头上攻击，效果更加明显。受到一定伤害时BOSS会翻身，此时利用类型特技的多段滞空就不会掉下去，这样可以在一回合内有更多攻击机会。

火神&风神
AGNI & RUDRA

对付火风双刹最重要的是要调整好视角，最好两个 BOSS 的动作都可以看到，以免在攻击一个BOSS时，另一个BOSS 偷袭。与BOSS 多次相杀的话其手中的刀会弹落并出现硬直，此时可连续猛攻。用贝尔沃夫的 Lunar Phase 比较容易制造相杀。打倒一个BOSS，另一个就会变身，实力会上升不少，所以推荐打法是尽量让两人的体力都下降到很低水平时再杀死其中一个，这样会容易一些。当然，对变身后 BOSS 的攻击手段很熟悉的话也就无所谓了。

巨鲸之心
HEART OF LEVIATHAN

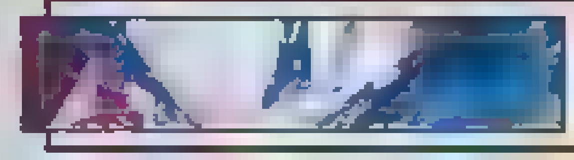
用弗吉尔打这个BOSS还是比较轻松的 BOSS的两个肺部推荐攻击右肺，在跳跃后使用 Trick Up 后再使用 Helm Breaker，在落下过程中可以踩着肺部再使用 Trick Up 跳起，之后再用飞踢。如此循环便能无视杂兵打爆肺部。心脏露出后便全力攻击，但也要注意身后的杂兵。心脏放出的激光不难应付，有节奏地跳跃即能躲避。肺部复活后照上面步骤重复操作便能将 BOSS 击溃。

涅梵
NEVAN

对付蝙蝠魔女，球形剑气又有机会唱主角了。在魔女身体周边有蝙蝠防御时，便先接近BOSS，诱使她使用原地旋转，此时便离远了使用球形剑气攻击，一轮3个就能把BOSS打硬直了。此时立即接近BOSS换贝尔沃夫拳打脚踢，伤害值可观。如果魔女在比较远的地方出现，那么 Stinger 和二段跳后的飞踢都是迅速接近 BOSS 的方法。全屏地面放电在空中或在台阶上均可躲避。重复以上打法，可以避免BOSS使用多种随机的攻击方式，相对来说就会简单许多。

贝尔沃夫
BEOWULF

大怪物贝尔沃夫开始一般会使用三段挥拳攻击，可看准时机利用瞬间移动的无敌时间来回避。BOSS的左眼



弗吉尔跳跃技巧 ①转向二段跳 装备日本刀，在空中时按序……再砍一刀，可完成转向，然后再使用 Trick Up 即可。②二段跳 利用墙壁进行三角跳，然后再使用 Trick Up。三角跳后依然可以利用空斩转向。一些隐藏地点的进入以及部分秘密任务（如任务2、7、12）都需要活用以上技巧。

要害利用日本刀空中二段斩的大判定很容易攻击到，Rising Sun后接Starfall也有机会命中眼睛。BOSS张开翅膀的大范围攻击可用Trick Down回避。跑开后的BOSS会将巨大的牢笼打向但丁，这种攻击方式，只要贴近BOSS右后侧便安然无恙，并可趁势给予其连续的伤害。BOSS横冲直撞时不宜进攻，还是回避后等待BOSS放牢笼再进行攻击。

12

吉里昂

GERYON

在桥上的部分，如果弗吉尔能够及时蓄力使用球形剑气，并能三发全中的话，BOSS是会立即倒下来的，此时便可全力攻击。如不能中止BOSS的行动，那么就要立即借左右墙壁进行三段跳来回避BOSS的撞击。从桥上落到斗技场后，马车的攻击方式会增加很多，常规打法很烦琐。以前在“游戏光环”里曾由达人玩家演示过让马车原地不动的方法，弗吉尔也是可以采用相同思路的。一开始便用飞踢把黑马打倒在地，追打几下后立即跑开。BOSS站起来时会先使用大范围紫色光球，只要离得够远，就不会被打中。然后BOSS会甩出一圈冲击波，此时用二段跳后的飞踢回避冲击波并接近BOSS，然后用攻击力最大的几招连续攻击黑马，这样可以将马再次打倒。如此循环便能毫发无伤地打败难缠的马车。

女主角

LADY

用弗吉尔对付身手敏捷的女主角，首先是要积极变动视角来搜索她的位置。如果她的目光并没有发现弗吉尔，那么就可以利用书房的地形与之周旋。女主角长期看不到目标时，就会使用火箭筒或发射小型追踪导弹，因为其攻击准备时间比较长，此时就应该立即现身，用飞踢接近并命中BOSS。打击BOSS时注意不要过早使用吹飞攻击，打到第七八下再使用，攻击效率会比较高。被打飞的女主角还会立即反击，要多加小心。如果始终能让BOSS处于看不到弗吉尔，但玩家却知道其位置的情况下，那么就会有比较多的攻击机会。

MISSION 17

同行者

DOPPELGANGER

同行者的打法大家应该早就知道了，平常攻击他是没有用的，一般是把场地周围的灯全部打亮再集中攻击。只是在高难度下，灯亮的时间很短，BOSS也会不停将灯打灭，所以要出现灯全亮的情况其实并不容易。所以推荐用将BOSS发出的黑球打回去的方法。首先要先打亮两三个灯，如果BOSS向后一跳就说明要发黑球了，此时站好位置，球飞过来时就用Lunar Phase踢回，因为这招判定时间长，就算同行者把球再打回来也不要紧。如果怕同行者第三次把球打回，那第一次可以用普通攻击打回，然后再用Lunar Phase。弹回去的黑球攻击力还是不错的。

MISSION 19

阿克汉

ARKHAM

这场BOSS战属于耐力战，方法基本固定，因为阿克汉的攻击方式单调，只有追踪线粒体比较有威胁，需要看清了再躲。平常就多用贝尔沃夫或日本刀的空中二段斩攻击。BOSS放出大量蚰蜒时，可边躲边用幻影剑，看准时机使用Rapid Slash可以一次消灭多只蚰蜒。体力二分之一以下时，可让另一个没有体力限制的弗吉尔主攻，自己则躲在远处发发幻影剑和球形剑气什么的，只需小心回避线粒体攻击即可。相对来说要比第一形态还安全些。另外，2P手柄依然可以控制另一个老哥。

弗吉尔

VERGIL

虽然弗吉尔有三个形态，但打法方面可以说是大同小异。用弗吉尔打弗吉尔关键点在于每一轮攻击的效率。弗吉尔可以被连续攻击的破绽一般发生在其攻击收招动作以及使用球形剑气的场合。只要提前判断并跳起使用飞踢，就可以进行一轮有效的攻击了。此时建议都用贝尔沃夫攻击，连击组合方式为拳拳脚脚>Rising Sun>Starfall>拳拳>Lunar Phase，注意中途不要用幻影剑追打，这样的一轮攻击会有不小的伤害，而且最后一击不会被BOSS BLOCK掉。13和17关的弗吉尔会变魔人，也就是说会回复体力，如果打得比较消极，那BOSS的体力很快就加回来了。高难度最终BOSS的攻击可是相当犀利的，至于能否回避其多样化的攻击那就要看个人修为了。

NEW BOSS

MISSION 05/12/17

杰斯特

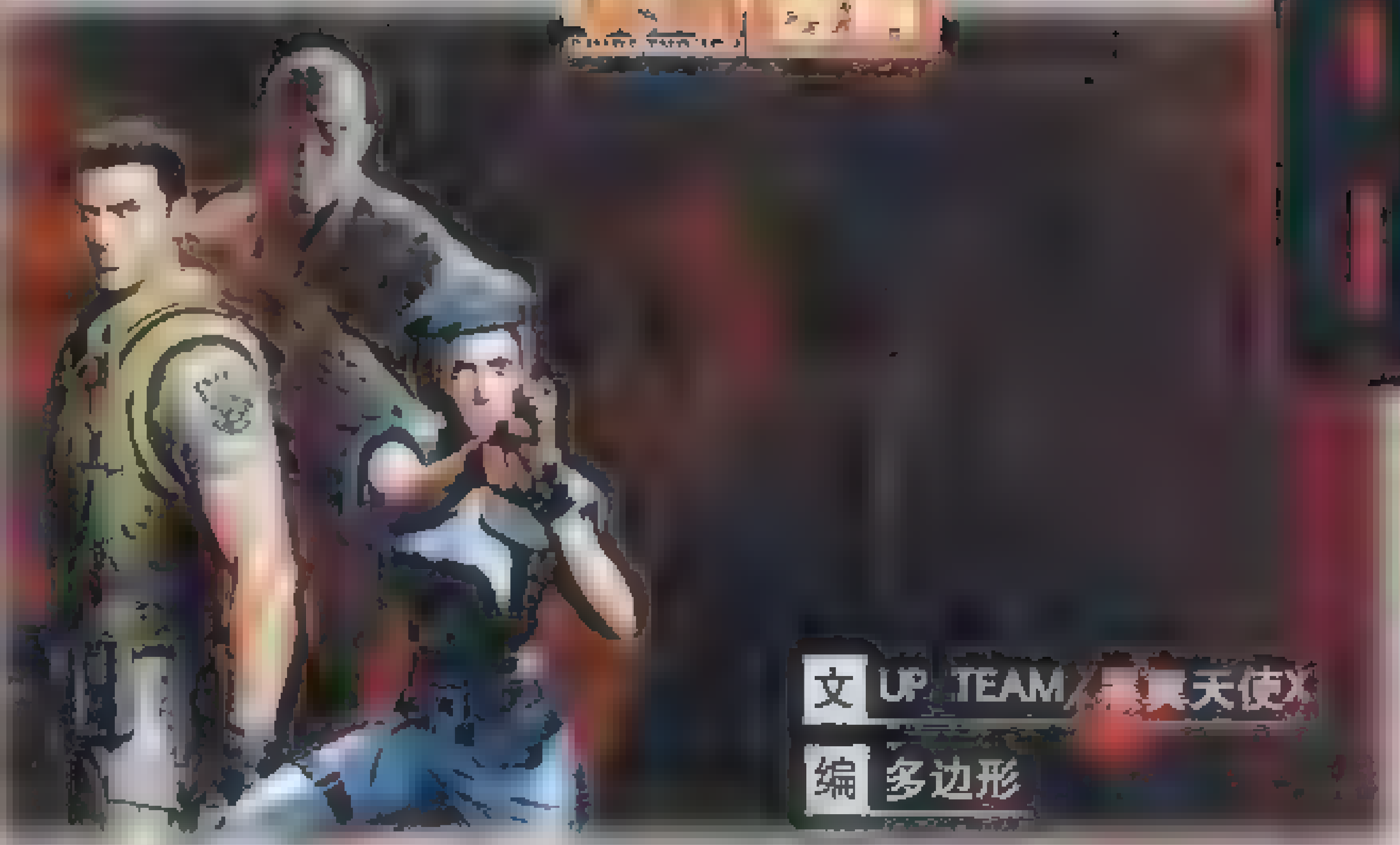
JESTER

小丑是《鬼泣3 特别版》中惟一新增的BOSS，在第5、12和17关必经之路的明显位置，会出现一个传送点，进入后便会与小丑对决，但只有第5关的小丑是强制战斗，后面两次可以不必理会。小丑共通的几种形动方式是连续隐身，此时就用突进技和幻影剑追着打，小丑停下来休息时是连续攻击的好机会。之后小丑一般会放出大量的弹球，一种是快速的，有节奏地使用Trick Up和Trick Down便可回避，另一种慢速的在屏幕中持续时间比较长，此时可贴着场地边缘移动，应该能看清有威胁的球。放球时小丑的防御力加倍，可在远处用幻影剑削减BOSS体力。

第12关和第17关出现的小丑在体力较少时会踩在一个有脸的大球上，攻击方式多了好几种，球的厉害之处是会配合弹球进行多重攻击，一种是发出光壁限制弗吉尔的移动范围，不足为惧；一种是大球嘴里吐出炸弹，一般用左右翻滚来回避；至于小丑的踩球撞击，只要在版边就比较容易躲过。小丑踩球一段时间后就会让球自爆，再踩上新的球，但如果能在规定时间内给予球一定量的伤害，那么是可以把球打破的，此时小丑会从球上摔下来，并会有很长时间的硬直，把所有的狠招都用吧，只需一两个回合，可恶的小丑就再也蹦跶不了了。

泰坦的究级秘技 动作苦手的泰坦得益于当年《鬼泣3》全隐藏要素瞬间出现的究极秘技，到此对《鬼泣3 特别版》异常期待。当拿到游戏后他志得意满地说“达人算什么？秘技才是最强的！”于是在标题画面按住L1+R1+L2+R2，然后狂转左摇杆……几分钟后，他终于放弃了。

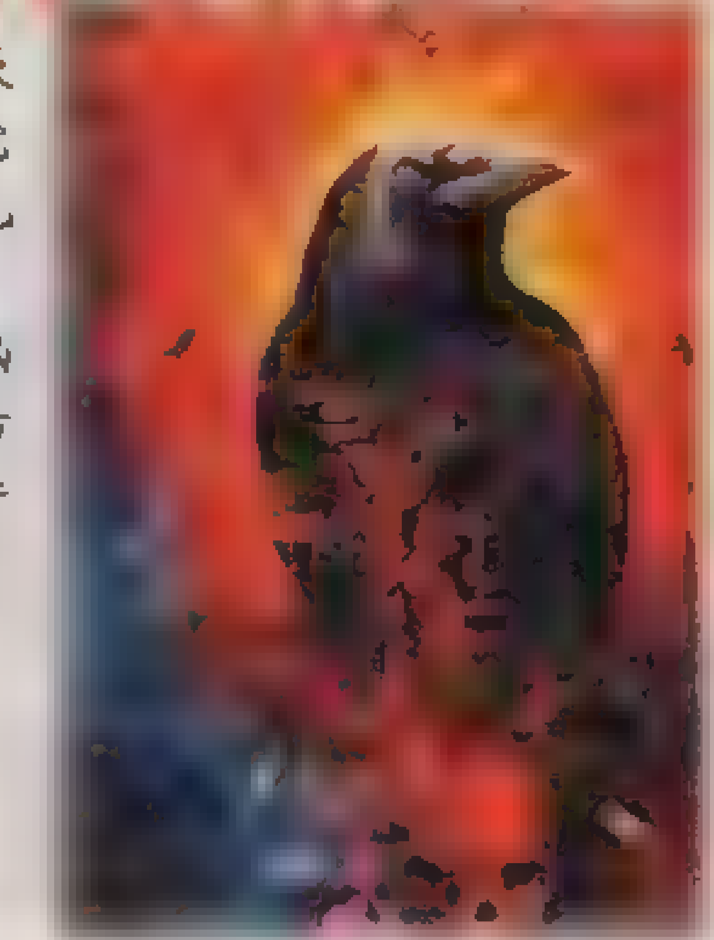
BIOHAZARD Deadly Silence



文 UP TEAM/真天使X
编 多边形

生化危机 死寂	Capcom	AVG
NDS		

今年是生化危机十周年，而Capcom推出这款NDS的《生化危机》的重制版也有一定纪念意义，它并没有像《深渊传说》在十周年纪念日发售。本作也算是充分利用了NDS的机能，还新增了隐藏服装，总体上还算令人满意。随着《生化危机4》全球的热销，“《生化》系列”的销量已经突破了3000万套，希望5代能给人们更加多的惊喜吧。由于大部份图片为相机拍摄，因此质量不理想，还请大家谅解。



欢迎再次来到恐怖世界

基本操作

十字键	左右为转身，上为前进，下为后退
A键	确定，调查
B键	取消，配合下键为快速转身
X键	无用
Y键	与A键作用相同
L键	举刀
R键	举枪
L+A	小刀攻击
R+A	枪攻击(需先装备)
R+B	上子弹
Select	选项菜单(包括按键设置，血色，麦克风灵敏度三项)
Start	游戏菜单

模式介绍

本作在开始游戏时可以选择两种模式

REBIRTH(重生模式)	充分利用了NDS独特的机能，让你感受前所未有的《生化危机》
CLASSICAL(经典模式)	带给你原汁原味的PS版本的《生化危机》，怀旧模式

小秘诀 在选择这两个模式的画面时，[illegible]

新增内容

解谜部分

这次生化的解谜部分可谓是大换血，许多解谜都应用到了NDS的触摸屏等独特机能，比如下面这幅图，需要对着麦克风给理查德做人工呼吸，很有趣吧？

战斗部分

新增第一人称模式的刀战，玩家要通过在触摸屏上点、划做出各种攻击，这无疑是《生化》史玩法上的一大飞跃。刀战模式可以说简单而又爽快，其中更是引入了《鬼武者》经典的“一闪”系统，只要在敌人攻击前的一瞬间刀光一闪，就可以将敌人直接击飞。

其他特点

1.刀战之后往往可以获得各类子弹和绿色药草，这种杀敌赚子弹的方式应该更受欢迎。

2.除了部分刀战为固定发生以外，其余均是随机发生，但是只是被限制在某些房间内而已，就比如别墅大厅怎么刷都不会发生刀战的。

联机部分

既然是NDS，当然不能少了联机这一功能，游戏支持最大8人联机，相当厚道，这里简单介绍一下联机模式。

(1)协力模式(联合作战)

★我方全员共享一个生命，任何一人死亡游戏结束
★敌人单位也是共享，大家是在共同杀敌
★我方人员在同一个房间内攻击力提升
★可以利用储藏箱交换物品
★蓝色宝箱的物品只能由一个人获得

(2)对战模式(相当于单人战)

★打倒黄色敌人，其他玩家敌人变强
★打倒紫色敌人，其他玩家暂时不可移动
★蓝色宝箱的物品只能由一个人获得

该模式共有3张地图，也就是3关，选择一名角色，从地图上的标记点脱出即可过关，最后计算每个人的得分。不过途中都需要找钥匙开门，最后还都要面临暴君或大蜘蛛，人数一多，就比较乱，所以分工协作也很重要。

对战模式全角色出现条件一览：（吉尔和克里斯初始可选）

巴瑞	重生模式NORMAL难度通关
瑞贝卡	重生模式HARD难度通关
肯尼斯	经典模式NORMAL难度通关
佛斯特	经典模式HARD难度通关
威斯克	刀圣模式通关
恩里克、理查德	联机模式中协力模式3关与对战模式3关全部通过

要点提示

青春舍地图，大厅中央的石头上显示数字，只要绕着石头跑9圈就行了，得分与杀敌数、脱出时间等有关系，但想要获得高分，用刀是关键。

隐藏要素

1.任意难度通关一次便可以开启雇佣兵模式Master of knifing。

2.任意难度3小时内以任意结局通关就可以获得无限火箭筒一枚。

3.吉尔篇和克里斯篇只要达成完美结局(不限时间)，通关后可获得一个特别的钥匙，它可以打开别墅1层大厅右边艺术品室后的更衣室，那里有角色的隐藏服装，每人各两套。图中就是其中新增的衣服。

4.瑞贝卡的隐藏服装：只要克里斯换上新增的蒙面服装，发生操作瑞贝卡的剧情时，她就会穿上这套短装了。(感觉不怎么好看)

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

流程攻略

游戏分为normal难度的吉尔篇与hard难度的克里斯篇，这里以吉尔篇达成完美结局为主，部分非主线要点部分放在每段后面，大家最好"瞻前顾后"地看吧。由于吉尔篇部分内容可以不用完成，而在克里斯篇中则需要完成，所以这一部分我在攻略里就不写了，放在克里斯篇中。另外攻略中涉及方位的表示均以地图方向为基准。

吉尔篇

背景 1998年5月，浣熊市郊外发生了丧尸犬袭击女性的事件，当年7月S.T.A.R.T.S派Bravo小队被派去调查此事，不过没过多久就失去了联系，之后S.T.A.R.T.S的Alpha小队立即被派往寻找Bravo小队。在浣熊市附近的森林中，他们发现了Bravo小队已经坠毁的直升机，然而就在此时，队员们遭到了丧尸犬的袭击，约瑟夫当场死亡。在惊慌失措的逃既中，吉尔与巴瑞、威斯克3人逃进了一幢别墅。

游戏中得到的许多道具，比如钥匙，只要在菜单选项里仔细调查，就会显示他的详细名称，攻略里笔者就直接用这些详细名称了，大家仔细调查就很清楚了。

初到别墅

1.剧情过后来到餐厅，巴瑞发现了地上的血迹。来到上方走廊的左侧便是著名的"回眸一笑"，返回找巴瑞，他会干掉追来的丧尸，之后两人返回大厅向威斯克报告。

2.大厅里发现威斯克不见了，上2楼立刻下楼，发生剧情巴瑞离开，得到开锁器。

3.返回餐厅，最左端取得墙壁上木之盾牌，来到走廊右边的钢琴室。

4.推开室内右上方的木柜，得到乐谱，在钢琴前使用乐谱，吉尔会弹奏一段贝多芬的《月光》，之后会开启暗阁，进去用木盾牌替换掉雕像上的黄金盾牌，之后返回餐厅。

5.将黄金盾牌镶到之前木盾牌处，然后调查中间处的座钟，调整到3点钟整，获得盾之键。

6.返回大厅进入左侧蓝色大门，将梯子推到此处可以取得馆一阶地图。

7.向右通过走廊，来到上方楼梯处，中途右边的房间可以获得散弹枪。

8.楼梯处这里有储藏室，可以整理一下道具，盾之键可以先存起来，记得捡起地上的白色袋子的除草剂。

注：储藏室内新增了一种解谜主题，关于所有主题的解法见后文。

9.上到2楼，从左，一路来到大厅。这里会遇见巴瑞，他会给我们硫酸弹(好人)。然后进入右下方的门，最里处可得到榴弹枪。

10.从左边来到餐厅2楼，顺便把这里的石像推到1楼摔碎吧！一路来到左侧的楼梯，并下到一楼。

11.楼梯旁有储藏室，拿了除草剂后一直向右走，在右边的房子里对着旁边的机器使用除草剂就可以杀死喷泉里的怪物了，里面的墙壁上可以获得铠之键。

12.这时候馆里很多房间就都可以进入了，这就请玩家自行探索了。现在我们的目的是获得4个纹章，下面给出较快的顺序。

风之纹章：向下走即可返回1楼餐厅，摔碎的石像那里可以获得蓝宝石。返回到左边一处小房子里，里面有一个老虎头像，而蓝宝石是它的眼睛，安装好以后得到纹章。

星之纹章：来到1F地图右侧楼梯附近的美术室，按照生まればかりの赤ちゃんの绘、おさない子どもの绘、元气な少年、青年、中年、气の强い精壮这6幅画像的顺序(其实就是按年龄从小到大)按下按钮，然后调查最里面的画像，即可得到纹章。

日之纹章：从右侧楼梯上到2楼，打开前往大厅2F途中一个蓝色的门，里面需要调节天平平衡，黄色和绿色放左边，其余的放右边即可得到纹章。

月之纹章：返回储藏室取得盾之键，然后前往2楼右半部分下方的房间，途中会遇到受重伤的理查德，这里可以给他做人工呼吸(注意不要一次吹气太多)，不过最后他还是会死去。继续向里，打开台阶上的门，里面是对大蛇的第一场BOSS战，霰弹枪就够对付了。搞定后在大蛇逃跑的洞口处得到纹章。

注：本战如果中毒，战后吉尔会昏迷，然后被某人送到了一楼左侧的储藏室。

13.取得4个纹章之后来到一楼最上方的走廊尽头，将4个纹章都安装好，就可以前往中庭了。不过在下个房间还需推动梯子取得高处的四角形曲柄摇杆。

其他要点说明

a.游戏中如果有队友的尸体，往往他们不会白白死去的，好好调查吧。

b.拿到铠之键以后在2楼右侧的一个房间可以获得打火机，然后有两个地方可以用到。

(1).2楼最右侧的一个房间里对着壁橱使用打火机可以得到馆2阶地图。

(2).与大蛇的BOSS战前附近的一个黑暗房间，对着桌子上的蜡烛使用打火机便可照亮房间，推开旁边的柜子，可以得到硫酸弹。

c.在取得打火机对面的房间，先按下旁边昆虫标本上的按钮将水缸里的水排掉，然后推开水缸，再将书柜推下去就可以得到背后的榴弹。

d.餐厅座钟的时间调整到3点得到盾之键后，再调查座钟，将时间调整到8点12分，钟会敲响一次，紧接着会从天而降一份霰弹弹药。

从中庭到寄宿舍

1.进入中庭以后，左边路的尽头取得中庭地图。然后来到水池的左边，使用四角形曲柄就可以将水放掉了，一路向左边走就可以来到寄宿舍，中途会有蛇从天而降，快跑就行了，不用理会。

2.进入寄宿舍，下面的房间是储藏室，可以先将四角形曲柄存了。

3.进入上面的001房间，在床上可以捡到红色书，将旁边卫生间内浴缸的水放掉，可以得到管理室的钥匙。

4.之后进入下方的走廊，来到寄宿舍大厅，在里面蜂窝旁可以得到002房间的钥匙。

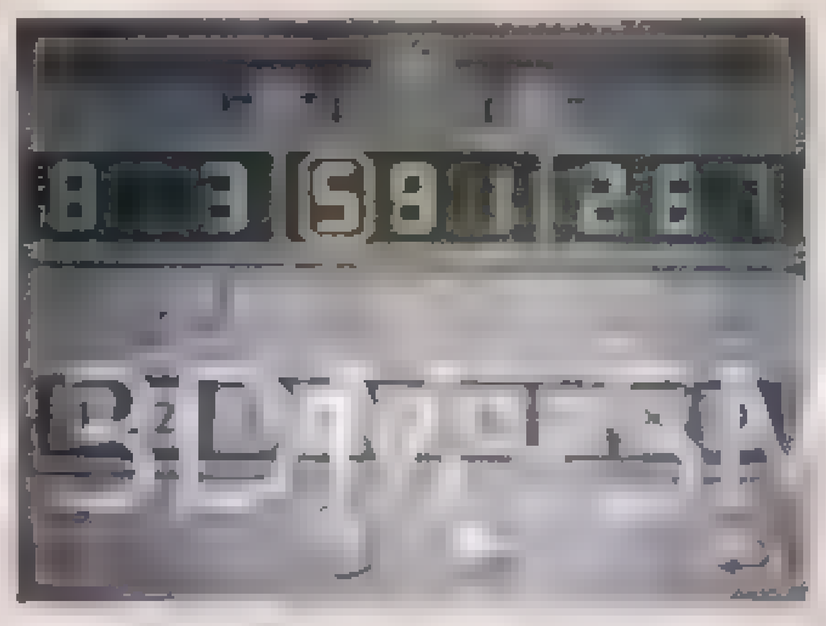
5.前往走廊尽头的002房间，

房间内可以得到寄宿舍的地图，推动里面的柜子便可以前往B1层了，下去之前记得带上管理室的钥匙。

6.在B1层需要推动3个箱子下水才可以继续前进。第3个箱子的推法稍微麻烦点，先将这个箱子往回推出一点，然后推到墙边，再一路推往右边就行了。

7.进入中间有水的大房间后，绕上边来到左边靠下的房间，这里会有鲨鱼追来的剧情，快跑就行了。

8.打开房内的控制阀，会有毒水泄漏，紧接着逆时针转动右边的控制盘，这样B1层的水就会排干了，调查门口处的电子锁，输入843591267即可打开上面的门。



邪恶的CAPCOM 游戏过程中，只要触摸下屏的不同人物一些要害部位，便会有不同的反应。比如说摸一摸吉尔姐姐的……

注：如果错过制毒的时间太久，就会中毒甚至直接死亡。中毒状态下敌人对我们是一击必杀的，一定要尽快解毒。

9.进入上面的房间，得到003房间的钥匙，返回寄宿舍大厅，进入003房间，记得带上红色书。

10 将红色书安装到书柜上，即可前往左边的房间了。进入后对生化植物的BOSS战，用燃烧弹会很有效，战斗到一定程度巴瑞会来"救火"。之后得到壁橱中的兜之键，这时候就该返回别墅了。

其他要点说明

a.寄宿舍有一处地板有个洞，若走过去会被一个触手挠[illegible]将门口的石像推过去堵住地板即可，如果怕麻烦就算了，反正挠一下又不会少几斤肉。

b.寄宿舍的3个编号房间都有抽屉，只要调查，用开锁工具就可以打开，关于所有此类抽屉的位置在克里斯篇中列出。

c.在B1层遇见的鲨鱼在水中是无敌的，不过它们离开水就成为了"无能"。

别墅内的进一步探索

1.返回别墅，用兜之键可以打开一楼右侧楼梯旁边的房间。里面很黑，需要打开桌子上的台灯，可以得到MO磁盘，这个东西先存起来吧。

2.建议从一楼绕道来到左侧的楼梯，上2楼进入旁边的房间，在这个房间里需要利用麦克风吹灭桌子上的蜡烛，然后推动梯子取得高处鹿头上的红宝石，来到一楼老虎头像处，给它安装后便可以得到麦林手枪了。

3.来到2楼右侧，从取得2楼地图处进入右侧的大房间，这里需要手动使唱片机工作。顺时针匀速地转动唱片，只要将一段曲子完整播完就行了。

4.之后发生与大蛇的第2次BOSS战，轻松搞定之后调查被大蛇砸开的地板上的洞，发生剧情巴瑞会来帮忙，用绳索将吉尔放入别墅一层，不巧突然绳子断了，此时注意只需要原地等一阵，巴瑞便会找来一根新的绳子，并且给你一份密码。

5.此时有两种方法可以去探索2楼左侧：

A 来到2层左上角，通过输入密码的门就可以探索2楼左侧其他部分。

B 重新返回洞里到一楼，调查

墓碑(以第二块为准)，用触控笔依次点击所有出现的蓝点就可以打开道路(注意别点到自己的手)，前往别墅B1层。

6.一路前进来到厨房，走上方的路可以沿楼梯可以返回1层。乘坐右边的电梯来到2楼吧。

7.2楼左下房间的小房间内可以获得蓄电池，这样一来中庭的另一个电梯就可以工作了。

8.然后走电梯上边，进入蓝色的门，第2个房间里需要打开左边墙上一处机关，然后将石像推到灯光底下就行了，旁边的书柜会移开，得到艾瑞克的手纸。

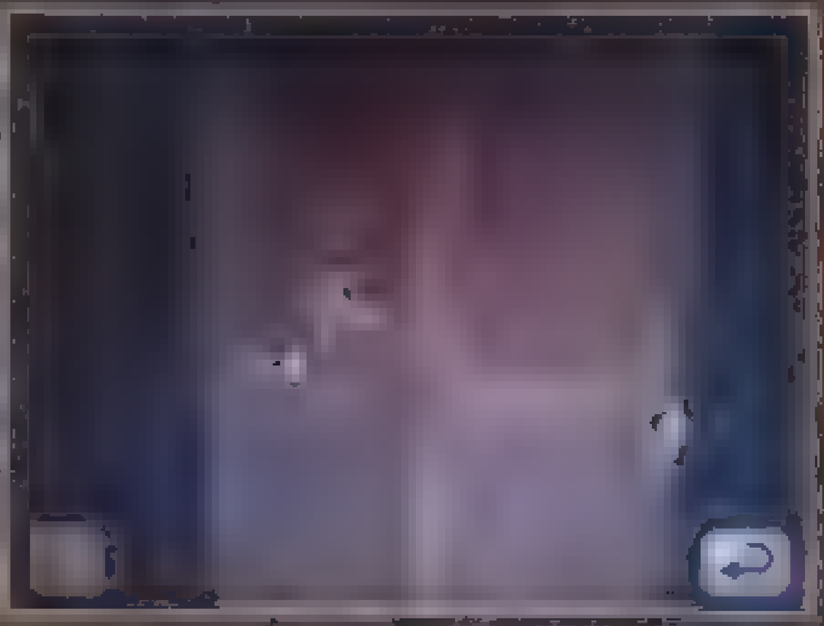
9.此时别墅内的探索基本结束了，收拾好装备向中庭出发吧。

其他要点说明

a.在刚回到别墅时，剧情会发生猎杀者出现，此后许多房间都会出现猎杀者和蜘蛛，榴弹枪推荐。

b.乘坐电梯到达2楼后，上方蓝色门的房间有一个门上面插着一把剑，只要不停地晃动就可以拔下来，这也就解释了为什么地图上这个房间没有门的标记，可惜门里面没太大惊喜。

c.最后那处取得的恩里克的手纸可不要以为无所谓，这个文件不拿的话，后面的寄宿舍刀战大蛇的剧情不会发生，而且拿了该文件后还会出现



新的敌人基美拉，同样榴弹枪推荐。

d.刚掉下洞绳子断了以后，请务必等巴瑞回来，如果这个剧情不发生，将影响到完美结局的达成。

穿越中庭

1.带着四角形曲柄和蓄电池坐电梯来到中庭中央部分，将蓄电池安装到下方电梯旁，乘坐电梯上去，来到水池左边使用四角形曲柄，将水池内的水重新注满，然后乘坐刚才的电梯再下去。

注：这时候，中庭上方被小瀑布挡住的通往地下的梯子就可以看见了，不过在这之前我们得先去一下寄宿舍，顺便把四角形曲柄存起来吧。

2.来到寄宿舍之前与生化植物BOSS战的地方，会发生第3次与大蛇的BOSS战，不过这次可

是第一人称的刀战，只要冲着大蛇扑过来的方向提前挥刀就行了。战后取得地上的最后之书(上)，在菜单里调查该书的书页一侧，得到鹰之徽章。之后就可以前往庭院B1层了。

3.下梯子后进入右侧的门，会遇见巴瑞，连选两次はい与巴瑞同行，然后立刻左转走上边的门来到下个房间，剧情中巴瑞会杀死一个猎杀者。向下走，最里面会遇见Bravo小队的队长恩里克，不过还没说几句话他就被某人射杀了。返回楼梯这里，途中捡起地上的六角形曲柄摇杆。

4.走左边的路，在尽头使用一次六角形曲柄就可以继续前进了，左边有一个巨石，返回的时候他就会滚过来，跑快点躲在侧面就可以了，石头会砸开新道路。

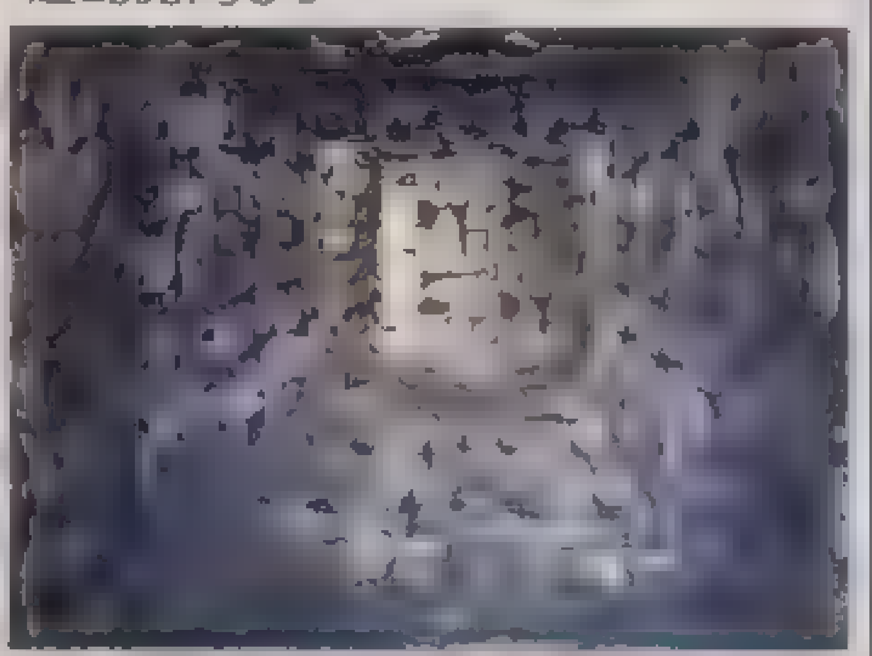
注：墙上的小红色方形处便是使用六角形曲柄的地方

5.进入下面的门就会发生一场与蜘蛛的BOSS战，注意多跑动，尽量不要被它的毒液喷到就行了。

BOSS战后下方的门被蜘蛛丝缠住了，只要用小刀就可以砍除。

6.来到下面的过道，右侧尽头有储藏室，左侧这里又有一个巨石，同样引它滚下来就行了。巨石的后面有B1层地图与MO磁盘，不要忘记拿了。

7.巨石滚过去后，在如图位置使用3次六角形曲柄就可以进入旁边的房间了。



8.在房间里将石像推到如图中位置，然后使用两次六角形曲柄就可以将石像推起来。将石像推到右侧机关上，墙上的暗格便会打开。得到最后之书(下)，调查即可得到狼之徽章。

9.拿着鹰之徽章和狼之徽章从最下面的电梯返回中庭一层吧，在旁边水池的两侧分别使用这两个徽章就行了。这样水池中央就会成为通往地下研究所的路。

其他要点说明

a.下到中庭地下遇见巴瑞，这里会有多种选法和行动方式，这都会影响到结局，总之按攻略去做一定可达成完美结局。另外如果之前在第2次对大蛇的BOSS战后没有等巴瑞，这里是不会遇见他的。

b.[illegible]

TGFC & 3DM.SM

神奇的麦克风 在第一人称刀战中，丧尸有时候会向你喷毒液，很恼火吗？吹一下麦克风，让敌人喝自己的毒液去吧。

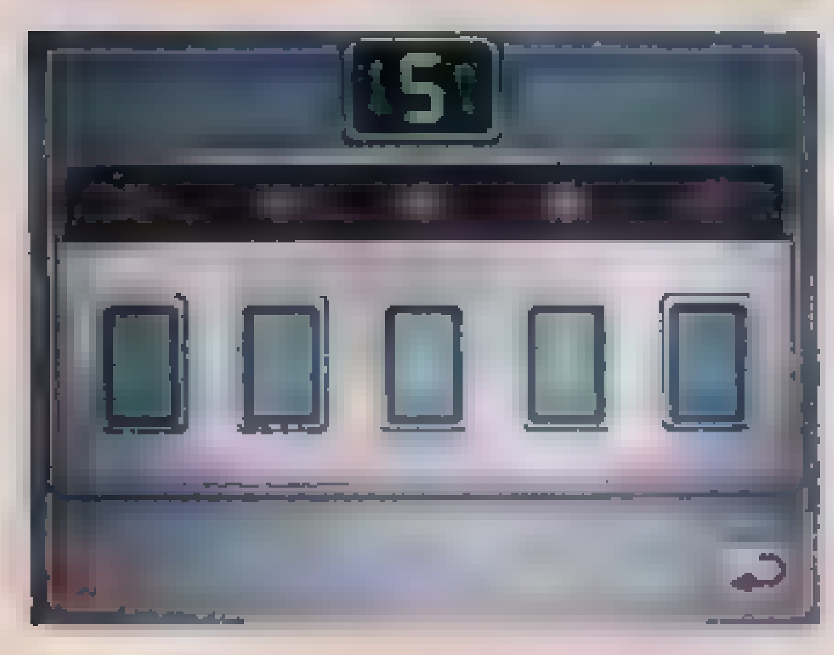
地下研究所

1.B2层有储存箱，在左上方窄道的尽头取得MO磁盘后下到B3层。

2.来到右边的房间，调查电脑，输入账号：JOHN 密码：ADA，可以打开B2与B3层的电子锁。在打开B2层时还需要再输入密码：MOLE。

3.来到B3层解开电子锁的房间，在里面的密码机前使用一个MO磁盘，就可以得到密码01。

4.来到B2层解开电子锁的房间，调查白幕布左侧的一排按钮，按照43152的顺序点击按钮就可以移动屋内的一处墙壁，这样就可以拿到研究所动力室的钥匙。

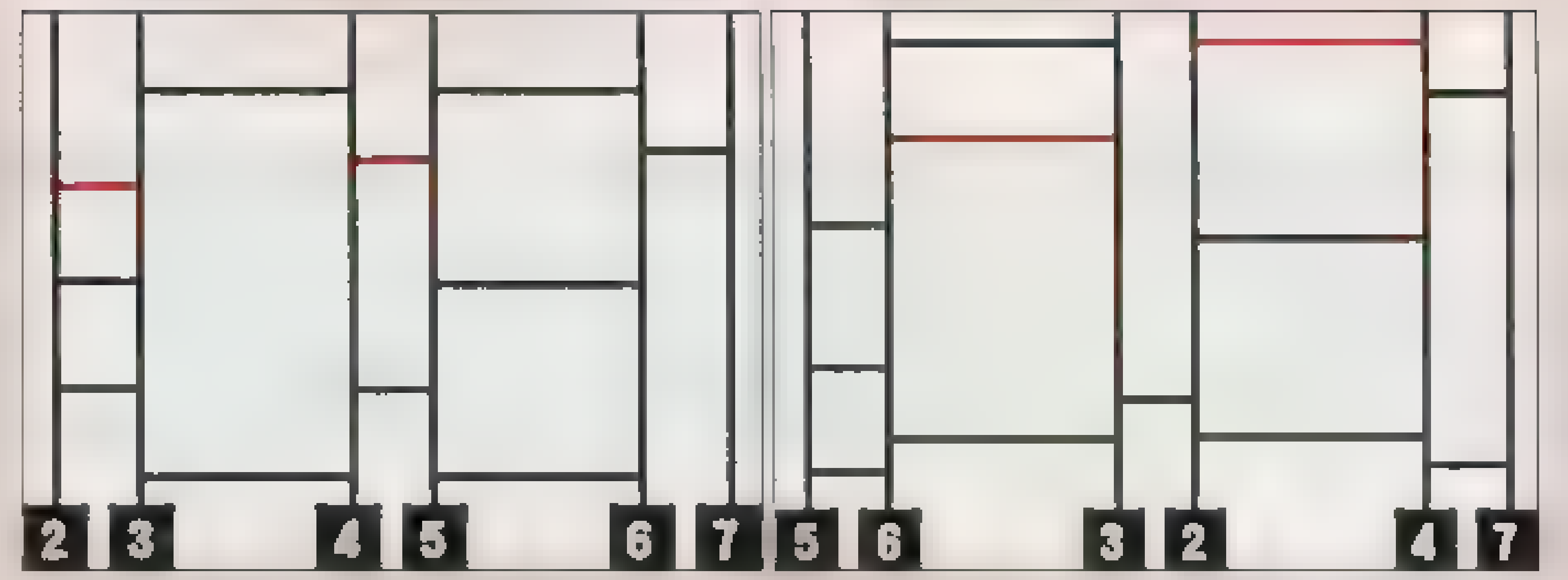


5.返回到B3层，使用钥匙可以前往右边的地图了。右侧房间是储藏室，把2个MO磁盘都拿出来吧。

6.进入储藏室左边的房间，将箱子和梯子推到如图处，可以从通风口进入停尸间，这里使用MO磁盘获得第2份密码，然后开门出来吧。

7.B3层最下面有3个房间，在第2个房间使用MO磁盘可以获得第3份密码。

在第1个与第3个房间分别调查电脑，需要给电力系统引配线，如图分别按照绿色的线连接就可以了。



8.将电力分配好之后，带上麦林吧。来到左上角的电梯处，调查电梯旁的按钮供电。乘坐电梯到达B4层，剧情过后发生与暴君的BOSS战，6发麦林就可以搞定，然后叫醒昏过去的巴瑞。两人一起返回B3层准备逃生。

9.返回B3层后，巴瑞先行一步，我们先来到B3层作上角的房间救出困在那里的克里斯，然后返回B1层。

10.从B1层左侧曲折的路前进，途中捡起地上的蓄电池，安放到里面的电梯旁，吉尔返回地面停机坪。

11.刚上来旁边的箱子就可以找到信号弹，发射了以后暴君会从地底跳上来，打到一定程度后直升机上送下来一枚火箭筒，拿起它给予暴君最后一击吧。在倒计时完前完成这一切，之后便是3人脱出的完美结局。

其他要点说明

a.在B3解开电子锁的房间，有一个飞镖小游戏，只需要从下往上尽量拖住飞镖保持直线，然后松手便可以了，当然还需要注意速度。

b.B2层解开电子锁的房间其实是映像资料室，里面有投影机，可以播放在B3电脑里取得的幻灯片，大都是一些敌人资料。

c.如果MO磁盘没拿够是无法获得3份密码的，也救不了克里斯，不过追求最速的话可以不考虑这东西。

克里斯篇

由于克里斯篇基本流程、解谜等与吉尔篇差别不大，所以这里只讲一些主要的不同之处好了。

流程部分

1.克里斯没有开锁工具，取而代之的是剑之键，在1F左侧的储存箱就可以获得，这里还可以遇见瑞贝卡。

注：关于瑞贝卡的剧情比较复杂，不同的选择都可能剧情不太一样，不想麻烦的直接全部选はい就行了。

2.在钢琴室找到曲谱后，在钢琴前使用，结果克里斯是音乐白痴，此时刚好瑞贝卡也进来了，可惜她也是半桶水，说是需要练习一阵。只要返回大厅再回来，她就练好了。

3.在第一次与大蛇的BOSS战中如果不幸中毒，可能需要操作瑞贝卡到1F左侧的储藏室去取血清。

4.在寄宿舍与生化植物的BOSS战时，一进去克里斯就会被卷住，然后瑞贝卡会进来，操作瑞贝卡来到寄宿舍大厅左上方的门旁，输入1245后进入有机化学实验室配置V-JOLT，具体可分为4步：

(1)UMB NO.2+水=NP-003、NP-003+UMB NO.4=UMB NO.7

(2)UMB NO.2+UMB NO.4=YELLOW-6

(3)UMB NO.2+水=NP-003

(4)UMB NO.7+YELLOW-6=UMB NO.13、UMB NO.13+NP-003=V-JOLT

然后带着V-LOLT来到B1层右边的房间对着植物的根使用就可以了。

5.关于克里斯模式的完美结局：B4层战胜暴君后返回B3层，瑞贝卡会启动爆炸装置，然后去左上角救吉尔，其他无大变化，最后是这3个人脱出的完美结局。

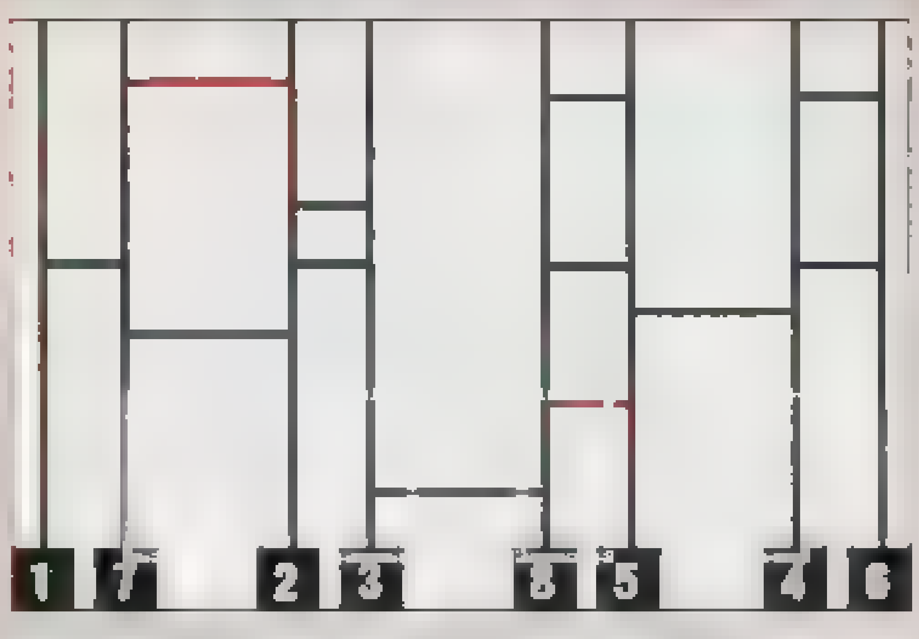
解谜部分

1.克里斯要想得到散弹枪，在拿到铠之键后须先在别墅一层左侧找见坏枪，然后替换掉散弹枪才行。

2.刚开始取得日之纹章地方的天平需要将黄色和蓝色放左边，其余放在右边。

3.再获得盾之键后，将座钟调整到6点15分，同样会有一份霰弹弹药从天而降。

4.在地下研究所B2层的映像资料室，取得研究所动力室钥匙的地方，需要按照25413的顺序点击按钮才可得到。



5.在地下研究所给电力供应引配线依次如图按绿线连接便可。

6.由于没有开锁工具，克里斯只能依靠小钥匙来打开各种抽屉获得散弹枪弹药，这里列出所有小钥匙和抽屉的位置。

注：抽屉位置在吉尔篇同样适用。

小钥匙位置

1.别墅1层最右侧房间浴缸处
2.别墅2层原取得榴弹枪的过道
3.别墅1层最上方与中庭接口处的房间
4.刚进寄宿舍上方房间柜子旁的杯子中
5.寄宿舍B1层有植物的根的房间
6.别墅B1层厨房瓦斯炉旁边

抽屉位置

1.别墅一层左边取得坏枪的房间
2.别墅一层大厅右侧艺术品室，窄道的尽头
3.寄宿舍001房间
4.寄宿舍002房间
5.寄宿舍00[illegible]房间
6.[illegible]别墅2层左[illegible]部分上方蓝色门的房间

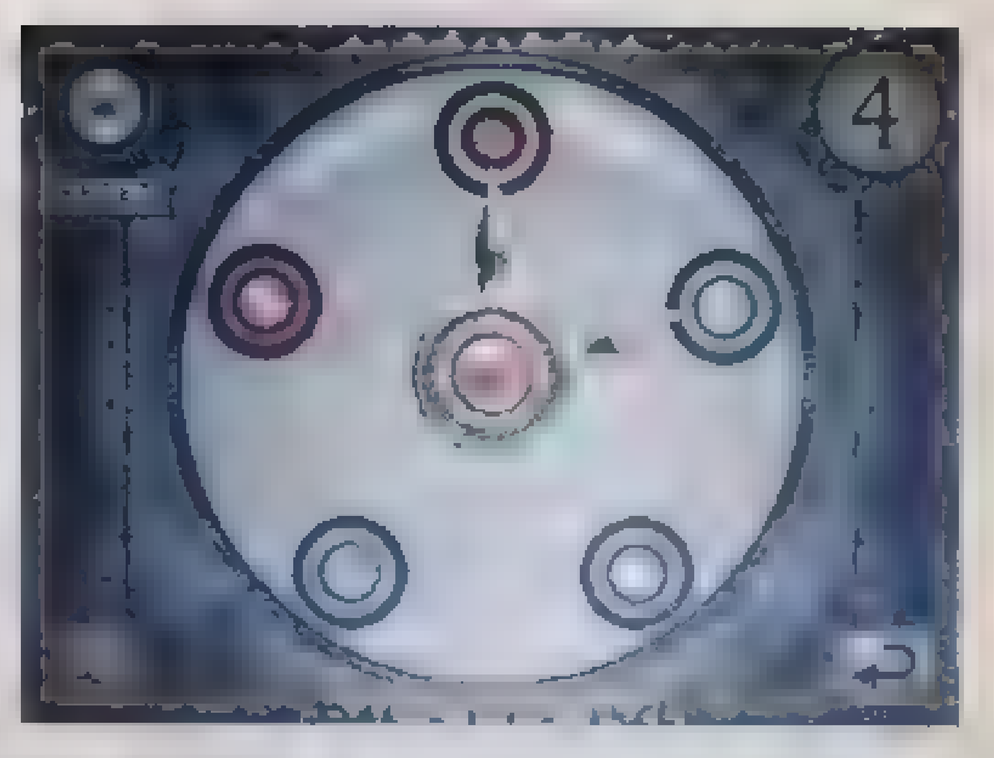
无敌的反击技 当丧尸抱住我们的主人公时，只要点击触摸屏，便可以使出一击必杀的反击技，这样一来或许有人出门就不带枪了吧？

3DM-SMV

全解谜宝箱一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]
mans on 1F(左)	右上、下、左上	右下、左下、左上
mans on 1F(右)	左下、左上、右下、下	右上、右下、左
guardhouse1F	左上、下、右下、左下	右下、左下、左上、上
courtyard B1	右、右上、左下、左、右下	左上、右下、左下、下
Laborator B2	右上、左、左上、右下	(以初始正上方指针为方向基准)上、左下、左上、下、右下、左
LaboratorB3	(以初始正下方指针为方向基准)右上、左下、上、下	(以初始正下方指针为方向基准)上、右下、左

NDS版新增内容，在每个储藏室都会有个解谜宝箱，基本原理就是点击中央交换指针所指的两个球心，使其与外侧的环颜色相同便可，这里除特殊注明外，其余均以两个指针的夹角方向为基准，依次在每个方向上点击中央的球就行了。



刀圣模式详细研究

自然，复刻作品要做得有诚意，势必要加入一些新要素，本作中特别根据NDS机能而特别制作的小刀模式果然值得研究，划、斩、刺、一闪等攻击方式无不彰显触摸屏的魅力，而想要运用自如却也不是那么容易的。

概述

将游戏的本篇通关便会追加Master of knifing模式，性质上大家就理解成佣兵模式就行了，只不过这个模式完全是NDS新增的第一人称刀战，给人前所未有的新奇体验。

该模式分为NORMAL与HARD两种难度，都为5个关卡，必须一口气打完。不同难度主要是敌人的配置不同，任意难度通过都可以获得联机模式的隐藏人物威斯克。

特别感谢levelup.cn网友太鼓对刀圣模式的协力研究

评价系统

评价系统向来是广大玩家挑战佣兵模式的动力，从浅到深地为大家介绍好了。

首先了解一下通过后评价的几项奖励标准，由图依次向下为：

(1)通过时间 越短越好(最高奖励：5分钟以内10万分)

(2)最大连击数 越高越好(最高奖励：100连击以上10万分)

(3)命中率 越高越好(最高奖励：100%10万分)

(4)受伤程度 越少越好(最高奖励：无伤10万分)

注：若中途死亡是不会计算这些[illegible]

这些奖励的总分数再加上游戏中战斗取得的分数就是该模式的总成绩(S级：70万分以上)，而战斗得分是关键！

左下图为游戏时上屏显示画面，第3项即为战斗得分。战斗得分由每刀得分数+被击倒单位的分数+奖励倍率组成，前两项随着游戏进行分数就会增加，而奖励倍率则是在每关结束时计算，奖励倍率决定着分数的高低。

刀战无非就分为普通攻击或者一闪攻击，接下来让我们看一下这两种攻击对得分的影响。

攻击方式	每刀得分	每刀奖励倍率
普通斩击	50	平均0.12
普通刺击	30	平均0.12
一闪攻击	400	第一击为0.80，此后随连击数增加而增加

相信大家都能够看的出来，一闪攻击具有相当的优势，无论是在得分上还是在奖励倍率上。但是却受到连击数的制约，所以若想得到最大的奖励倍率，可以先用普通攻击连上几十连再持续一闪！这样即保证了连击数又恢复了连续一闪的加成。

以下几种情况奖励倍率会被取消(或降低)：

★受伤

★一闪攻击波及到其他不在一闪判定下的敌人(注意：如果在连击数未被中断的情况下再次转为连续一闪，连续一闪的倍率会恢复)

★一闪攻击转换普通攻击

★连击中断

★过关

实际上第2点与第3点比较头疼，因为许多情况下敌人都是一前一后差不多，总是闪这个的同时也打到了另一个，其实这就要求我们从刀法上来克服这一点了。

攻击方式	优劣点说明
横斩	攻击跨度大，适合对付单一敌人或者两个并排且同时出现一闪判定的敌人。
纵斩	攻击范围窄，可以针对单一敌人进行一闪，只是换刀速度较慢。
斜斩	既有范围又有密度，但是最好左右交叉使用，一闪适用程度和横斩基本相同。
刺击	可进行5连刺，但敌人无硬直。取得高分的必备招式(一闪推荐，可连闪用)，因为刺击不会存在波及其他敌人的问题。

全部关卡攻略技巧

[illegible]基本理论和技巧之[illegible]，让我们看看具体关卡攻略技巧[illegible]以HARD难度为准，NORMAL难度仍可参考

第一关

1.前半段尽可能增加连击数，注意吐毒液的丧尸要连续3次攻击才可以封杀。

2.后半段全部一闪。

第二关

1.首先要着重说明一点小技巧，在闪乌鸦的时候如果屏幕上还有别的敌人，无论它是否走到屏幕的最近处，都会被闪乌鸦的刀锋波及到，且是一闪判定，如果是乌鸦的话可以直接KO！中途有两只乌鸦，一只在屏幕的右下角准备发动攻击，另一只从正中央会飞过来。这时就可以用一次屏幕右下角开始的由右向左的斜斩同时闪死它们。

2.本关的中间部分会默认连闪中断，就是很久才出来丧尸的那个地方。这一关的攻略正是以此为分界点分成两部分的。在此之前的部分尽可能地增加连击数，适当时候使用一闪维持连续时间。注意那个丧尸之前的一个敌人一定要一闪，不然就断连了，当然光一闪还不够，还能砍它一刀增加连击数。

第三关

1.本关最好的办法就是每个敌人先砍两三刀增加连击数，然后再闪死，从中后期敌人密集时开始连续一闪就可以取得高倍率了。

2.对乌鸦的一闪最好用刺击！因为只有刺击才可以最快的速度攻击到即将就要作出攻击判定的乌鸦(因为要听声，所以反应时间很短)。

第四关

1.沿用上一关的方法就可以，只要本关不断连的话奖励倍率相当可观，连续一闪就从末盘的连续丧尸犬处开始即可。

2.对付末盘中出现的先后顺序攻击的两只丧尸犬，可以采取一刺一斩的连续攻击方式。最后的两只可用一次横斩同时闪掉。

第五关

1.首先要保持连击数不中断，这个需要点技巧：提前预测大蛇张嘴的时机，第一时间攻击可以连刺5刀。一闪之后可以均速连刺它16刀，此后大蛇会因疼痛而趴在地上。而接下来是重点，大蛇起身的过程是一个全身无敌的过程，如果时机掌握得当，攻击到了起身时的最后一个判定，那么就可以通过攻击大蛇下一次张嘴的第一时间将连击数保持下去了(NORMAL难度下高分的关键)。

2.HARD难度下本关会出现乌鸦，连击大蛇一定次数以后利用第二关解说中提到的小技巧可以不断地通过闪乌鸦提升奖励倍率，不到万不得已时不要攻击大蛇(为了保持连击数)，最后当大蛇死亡倒地卜下来时也可以进行一次一闪，这是个小技巧。

每种敌人一闪时机提示

(1)丧尸：它有两种攻击方式，一是张开双手扑向你，当它身子已经开始向你倾来的时候就是一闪的时机，二是它会先摇头晃脑，然后喷毒液，一闪时机就是它晃动幅度最大时。

(2)乌鸦：它会先停在[illegible]，当它[illegible]出时[illegible]出手[illegible]可以一闪了，[illegible]对乌鸦的一闪是获得高分的关[illegible]。

(3)[illegible]：它攻击前会[illegible]起来，这个时[illegible]出刀[illegible]可以[illegible]简单。

(4)丧尸犬：它一般会先叫一声或两声，等它跳在半空中时看准[illegible]出刀便可。

(5)大蛇：[illegible]作为对大蛇的BOSS战关卡，一闪的方法是从它扑过来的相反方向提前挥刀，比如它从右边扑过来，我们只要从左向右[illegible]就行了。HARD难度下大蛇会追加3连击[illegible]闪的方法[illegible]是[illegible]次[illegible]，[illegible]的[illegible]还会有乌鸦出现。

快速甩枪 你是否在敌人靠近后总是来得及掉枪而来不及射击呢？只要同时按下R+↑或Y+↓，便可以迅速射击，只不过射击方向也只能是上或下了，这样一来还是霰弹枪实用，甩枪爆头成为可能。

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII

攻略透解

地狱犬的挽歌 －最终幻想VII	Square Enix	A·RPG
PS2	2006年1月26日	

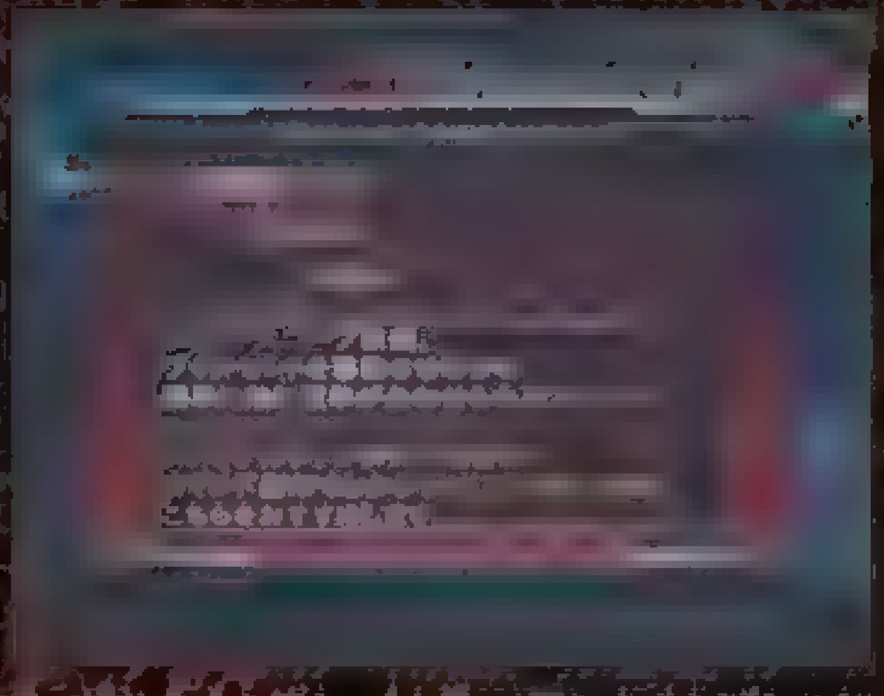
文 邪魔天使

继DVD的《最终幻想VII 再临之子》(以下简称《FFVII AC》)和手机上的《最终幻想VII 危机之前》后《最终幻想VII》(以下简称《FFVII》)系列作品又一部重铁之作。游戏的故事发生在《FFVII》的三年之后，《FFVII AC》的一年之后，游戏的主人公这一次是同伴中的文森特，讲述了他的过去以及他那奇异身体的秘密。游戏中还是能看到《FFVII》中我们熟悉的角色，以及那毫无掩饰的手机广告(笑)。当然，游戏中那众多的服务女性玩家的内容更是在拓宽本作的销售面上起到了举足轻重的作用，好了，话不多说，就让我们赶紧再次进入《FFVII》这个我们所熟悉的世界吧。

游戏开始与难度选择

开始画面上的三个选项从上到下依次是单人模式、网络模式以及训练模式。单人模式即故事模式，这也是游戏的基本模式。网络模式即上网游戏，玩家可以在这里多人作战以及下载到新的任务。训练模式则是让玩家熟悉游戏的操作，通过训练模式可以获得5000G的金钱。

游戏的难度分EASY(容易)、NORMAL(普通)、HARD(困难)三个。三个难度不同的只在于瞄准方面，EASY是自动瞄准，NORMAL是半自动瞄准，HARD是手动瞄准。推荐玩家一开始还是用EASY进行游戏，因为游戏的视角问题还是有的，自动瞄准可以大大增加命中率。当然，如果用鼠标玩的话那就问题不大了。



游戏进程

游戏中下一步需要到哪里去只要打开地图就能看到，红色的亮点就代表要去的地方，而蓝色的则是关上的门，一般是从敌人身上打出门卡或是在箱子中找到，有的会直接在地图某处，需要玩家仔细找找。打开地图后我们会看到横坐标是用英文表示的，而纵坐标则用数字表示，在以下的攻略中我们就会以"英文字母-数字"的方式来表示坐标，而"MAPxx"则是指的该章第多少个版面，请大家在阅读攻略时注意自己所在的版面。

战斗评价

每一章结束后都会对该章的表现给出评价，评价内容包括敌人击破数、命中率、所受伤害、致命一击数量、连击数量、道具消费数量、变身次数、魔晃回收率、战斗不能回数、过关时间等方面，另外还有该章任务的完成情况，评价成绩越好，任务完成越多越完美相应的奖励就会更多，给出的评价值可以换成钱或经验值，游戏进行中得到经验值是不会直接升级的，要过了这一章才能升级，但游戏中金钱比较难积累，所以两者的取舍就要看玩家自己了，个人觉得还是换经验值比较好。

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTERS DESIGN:TETSUYA NOMURA

操作简介

通常状态时的操作

左摇杆	角色移动
右摇杆	视角、瞄准的操作
↑	地图显示
←	道具快捷方式的切换
→	使用道具
○	跳跃、调查、被吹飞着地瞬间按下可受身
×	收起武器、格斗攻击
△	打开菜单

[illegible]	蹲下、站立，配合方向键可以进行翻滚
R1	举起武器、射击
R2	装弹
R3	转动视角
L1	举起武器、使用魔法
L2	武器选择
L3	主观视角和第三人称视角的切换
L1+L2	变身(Limit Break)
START	暂停

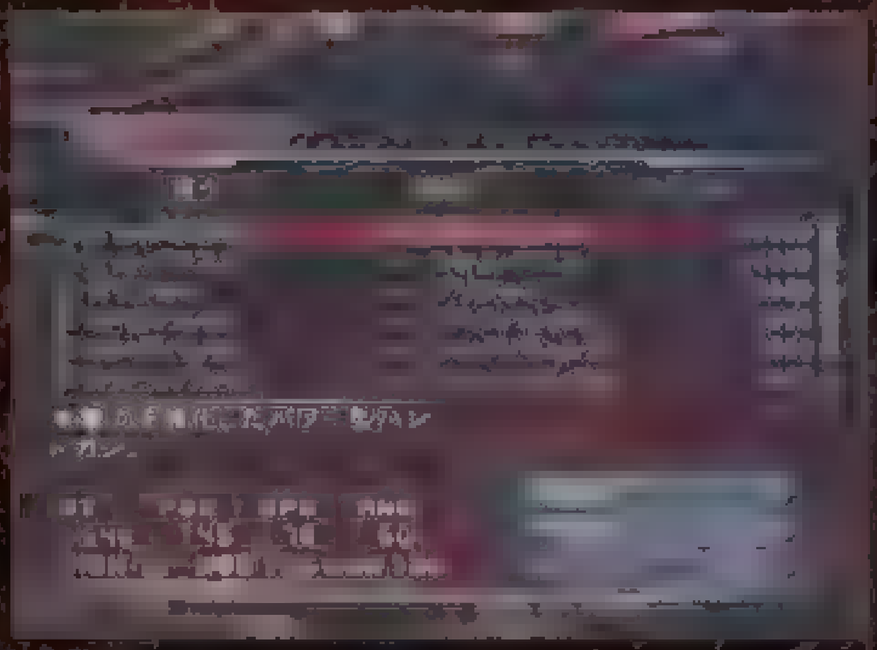
菜单状态时的操作

方向键	光标的移动
○	确定

×	取消
□	辅助功能
L2/R2	道具栏切换

武器的改造

游戏中可以对武器的枪架、枪筒、挂件等部分进行改造，改造在贩卖机或每章结束后的チューン里面进行，需要消耗金钱。大家要注意的是有的特殊武器的金钱消费是相当大的。枪械有弹数、重量(WT)、威力(POW)、射速(SPD)、射程(RNG)等能力，而在打击部位上其威力也有不同，分高(HIGH)、中(MED)、低(LOW)，根据打点伤害也不一样。游戏中打中敌人如果伤害显示的是红色，证明打中了敌人的要害部位，这属于致命攻击，致命攻击的伤害往往是普通攻击的两倍以上，致命攻击的次数是会算在评价中的，次数越多评价越高。



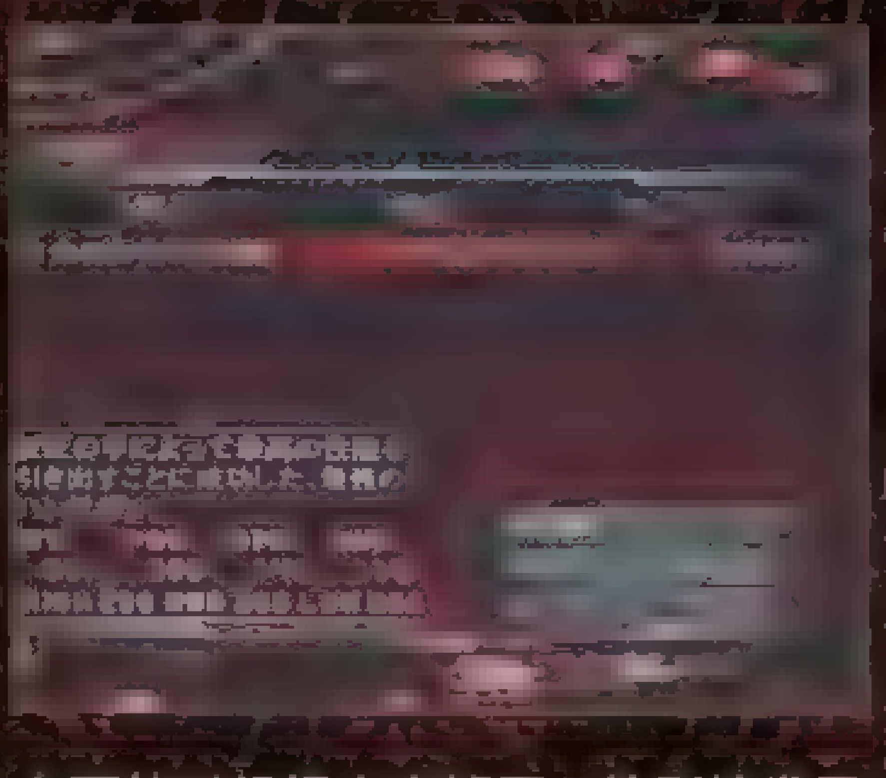
游戏中枪械分为手枪、狙击枪、来福枪，手枪擅长中距离攻击，狙击枪擅长远距离攻击，来福枪则擅长近距离攻击，每种枪都有自己的优缺点，所以大家可以给枪装挂件来弥补不足，在第8章以后如果改造出了アルテマウェポン那游戏就会很容易了。

变身

与《FF VII》中一样，文森特也是可以变身的，当然，这次的变身可以自己操作了，在魔晃点收集到一定魔晃后就能变身了，变身后文森特力量变强，跳跃能力也会增加，而且变身关系到过关评价，所以积极的变身是很重要的，特别是在BOSS战，有的BOSS要变身后的格斗攻击才能对其造成最大的伤害，这时就不要吝啬，华丽地变身吧！

3DM SMV
www.plumbook.cn

アルテマウェポン



アルテマウェポン历来都是《FF》的最强武器，《FF7 DC》中也不例外，除了最终章固定情节中拿到的那把强到逆天的武器外，アルテマウェポン毫无疑问是最强的。得到アルテマウェポン的流程是在第3章"保护小孩找到门卡"的任务中保护小孩，让他带你去有门卡的房子，出来发生剧情后再进入那个房子（那个房子很好确认，房子上面有一个《FF Ⅶ》克劳德剪影的画像），一进去右边地上会找到一把"おもちゃの[illegible]"，这是アルテマウェポン的初级形态，大家别在卖东西的时候把它卖掉了。等剧情发展到第8章的后半部分，就可以对其进行强化，经过3次强化就能得到アルテマウェポン，不过改造它要花250000G的金钱，所以大家好好赚钱吧。

黄金莫古利的人偶

如果光靠游戏中从敌人身上打出或从宝箱中获取，那么金钱是不够用的，通关后用经验值来换金钱也不是太好，那么在哪里赚钱呢？只要进入第10章MAP10的K–10地点就会发生"目标击破100"这个任务，这时会不停出现敌人，打倒100个则完成任务，最后一个敌人枪攻击对他无效，需要用格斗攻击将其打倒，由于那个敌人在高台上，最好变身增加跳跃力。任务完成后就会得到黄金莫古利的人偶，卖掉它有35000G，而且这个任务可以反复挑战，改造アルテマウェポン的钱就全靠它了！

奥美加报告

第5章以后可以在特定的地点找到奥美加报告，在道具栏里调查它们可以看到上面的内容，大家可以更全面地了解整个故事的其他方面，不过收集齐奥美加报告对游戏结局也没什么影响，纯粹只是故事的补充。

编号	标题	入手地点
1	遺迹よりみつかり碑文	5章　事件获取
2	memo 调查发展なし	5章　MAP6（D–7）
3	memo 假说	5章　神罗屋敷2F（B–7）
4	星のシステム	5章：神罗屋敷1F（2）（J–10）
5	オメガとカオス	8章：列车墓场，任务"救出残存的WRO部队"之后，进入仓库的附近，坐标在I–11
6	ライフストリームの淀み	10章：MAP1（I–7）
7	カオス	最终章
8	エンシェントマテリア	最终章

G报告

游戏中有3个G报告，收集齐后在结局后可以看到隐藏剧情，报告中的G代表为本作演唱主题歌和插曲的日本知名艺人Gackt，至于内容嘛……大家看了自然会明白了。

编号	标题	入手地点
1	2つの禁忌	8章：MAP4（D–3）
2	唯一の记录	10章：MAP9（N–10）
3	Gはミッドガルに眠る	11章　MAP7（C–7）变身后从D–8的上下移动的的地板跳上墙壁边缘的管道爬上去

记忆的断片

通关之后会多出一个"记忆的断片"模式，该模式中可以看到游戏中的剧情和CG，不过要想获得这些动画就必须将每一章中相应的魔晃试管击破，这些魔晃试管呈橘黄色，一般都在比较隐蔽的地方，大家记得仔细观察。

被烈火包围的凯姆之街 第1章

No	场所
1	カームの街[MAP1]从F–2往南边看烟囱附近（F–4附近）
2,3	カームの街[MAP2]J–8的[illegible]
4,5	カームの街[MAP2]H–6发生寻找门卡任务的地点朝南边看，在屋子的屋檐的板上（H–7附近）
6,7	カームの街[MAP2]H–4魔晃点附近木箱的后面
8,9	カームの街[MAP3]从G–8往北看，在火焰中（G–7附近）
10,11	カームの街[MAP3]从E–8的南侧往东北方看民家的屋檐
12,13	カームの街[MAP3]跳到I–8的道具箱上往西边看，位于屋檐与屋檐之间（H–8附近）
14	カームの街[MAP2]从I–10往北看，位于民家2楼的窗户

荒芜之地的死斗 第2章

No	场所
1	カームの街[MAP2]从I–10往北看，位于民家2楼的窗户（与第1章的14号相同）
2,3	荒野[MAP1]G–14附近，坏掉的桥下面（瀑布下面附近）
4,5	荒野[MAP1]从J–12往北看对岸
6,7	荒野[MAP1]从F–11往东南看，在[illegible]下面
8,9	エッジ[MAP3]从I–9用狙击枪看中央建筑物的屋顶墙面
10	エッジ[MAP4]从F–4往东南建筑物的房檐上看就能看到（H–8附近）

Adge，被寂静所包围 第3章

No	场所
1	エッジ[MAP4]从F–4往东南建筑物的房檐上看就能看到（与第2章的10一样）
2,3	エッジ[MAP3]从F–8往北边正面看就能看到
4,5	エッジ[MAP4]从D–3面对看板往东北方往上看（F–2付近）
6,7	エッジ[MAP4]从I–8看东面金属网后面
8,9	エッジ[MAP4]用狙击枪往从H–12的2楼往东南的金属网对面看
10	エッジ[MAP4]从L–14的2楼往西北的柱子上看就能看到

WRO遭遇强袭 第4章

No	场所
1	エッジ[MAP4]从L–14的2楼往西北的柱子上看（与第3章的10号相同）
2,3	WRO本部[5阶]往G–8东南往上看，在玻璃附近（J–2附近）
4,5	WRO本部[地下]从I–4往西侧的上方看就能看到
6,7	WRO本部[地下]跳到K–12箱子上往南侧看就能看到
8,9	WRO本部[地下]从F–14往北看，视角抬高点
10,11	ニブルヘイム地下道[MAP1]K–4从开始地点往北看就能看到
12,13	ニブルヘイム地下道[MAP2]位于G–10的尽头，到从南侧的梯子爬上去，往北边看就能看到
14	ニブルヘイム地下道[MAP3]从C–8か看顶棚的洞就能看到

悲伤的神罗屋 第5章

No	场所
1	ニブルヘイム地下道[MAP3]从C–8か看顶棚的洞就能看到（与第4章の14号相同）
2,3	ニブルヘイム地下道[MAP4]从J–3往南边看就能看到，取得道具就会出现DG士兵的地点
4,5	神罗屋敷[地下]K–8北侧图书的书架下
6,7	神罗屋敷[地下]C–8北侧上方顶棚掉落的那部分
8,9	神罗屋敷[2楼]跳上L–4的桌子，破坏北侧的窗户，往外面的下面看就能看到
10,11	神罗屋敷[2楼]从I–6看南侧的顶棚，在碎了的玻璃附近
12,13	山道[MAP1]从D–13往西侧看就能看到

Deep Ground的反击 第6章

No	场所
1,2	山道[MAP1]E–14北侧岩石的缝隙里
3,4	山道[MAP1]从CL–4爬上楼梯，从2楼部分向南侧山顶看用狙击枪
5,6	WROブリッジ[MAP1]从G–12向北侧的塔顶附近用狙击枪射击
7,8	WROブリッジ[MAP1]从H–8向南侧的塔顶附近用狙击枪射击
9,10	WROブリッジ[MAP1]从I–5向南侧I–13附近的山崖用狙击枪射击
11,12	山道[MAP1]从E–4有3个油桶的缝隙向北侧的海中狙击枪射击，在[illegible]附近
13,14	WRO本部エントランス1[MAP1]从F–8向西侧的[illegible]上面看就能看到

名为谢拉号的飞空艇 第7章

No	场所
1,2	WRO本部エントランス1[MAP1]从J–8用狙击枪向北侧大楼顶部位置瞄准射击
3,4	WRO本部[MAP1]G–7附近，2楼部分坏掉的桥
5,6	[前]列车墓场[MAP1]从E–9向西侧的缝隙看，一个比较低的地方，有隐藏的士兵
7,8	[前]列车墓场[MAP2]C–6附近，集装箱与墙壁之间的缝隙
9,10	[前]列车墓场[MAP2]H–7附近，在一个塔型建筑物顶上，需从东北方用狙击枪射击
11,12	[前]列车墓场[MAP2]在H–8向东南的列车底下看就能看到
13,14	[前]列车墓场[MAP3]C–10，附近集装箱和列车之间附近
15,16	[前]列车墓场[MAP3]G–[illegible]从[illegible]点向北侧的[illegible]上看就能看到
17,18	[前]列车墓场[MAP1]G–7附近，塔顶部分，位置比较高

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

列车墓场～中央塔 第8章

No	场所
1.2	[前]列车墓场[MAP3]从J-7通向南侧2楼的通路
3.4	[前]列车墓场[MAP4]H-7，向东侧列车下面看就能看到
5.6	[后]列车墓场[MAP1]D-13，用狙击枪向南侧上方瞄准射击
7.8	[后]列车墓场[MAP1]M-5，位于东北方列车的里面，用蹲下比较容易发现
9.10	ミッドガル中央塔[MAP2]B-7，南侧2楼部分
11.12	ミッドガル中央塔[MAP4]电梯上升中面向南侧，在南侧的墙壁上

注：MAP3是G报告所在地，MAP4是电梯下降的地点
[前]代表任务"米德加尔总攻击开始"，[后]代表任务"激战，中央螺旋之塔"

荣枯盛衰、神罗大楼 第9章

No	场所
1.2	ミッドガル中央塔[最上阶]罗索所在的房间，B-13附近，在与罗索战斗前记得打掉
3.4	神罗ビル跡[MAP1]F-5，西北的缝隙
5.6	神罗ビル跡[MAP4]从E-4向东南方向的4楼用狙击枪射击
7.8	神罗ビル跡[MAP6]I-6，北侧金属网里面的缝隙
9.10	神罗ビル地下施設[資料エリア]I-6，北侧的通路，稍微靠左的位置，用狙击枪打比较方便

深不见底的神罗之暗 第10章

No	场所
1.2	神罗ビル地下施設[研究エリア]电梯下降中西北方的墙壁
3.4	ディープグラウンド[MAP1]从B-6向西侧靠上的地方用狙击枪射击
5.6	ディープグラウンド[MAP1]从L-6向西北靠上的地方用狙击枪射击
7.8	ディープグラウンド[MAP2]落到最下方，从K-8向东侧用狙击枪射击
9.10	ディープグラウンド[MAP3]从H-8向西南往下看，用狙击枪射击
11.12	ディープグラウンド[MAP4]从使用门卡后K-3的地点向东北上方用狙击枪射击
13	ディープグラウンド[MAP5]B-13附近，南侧上方，进入这个区域往右上看就能看到

奥美加与卡奥斯 终章

No	场所
1.2	ディープグラウンド[废墟]E-3，北侧的岩石上
3.4	ディープグラウンド[废墟]I-9，西北方坏桥的下面
5.6	ミッドガル零番魔晃炉[MAP2]中央塔型建筑物，上方有一个环状部分，从H-8用狙击枪射击
7.8	ミッドガル零番魔晃炉[MAP3]L-9下到最下方，从H-9到东南下方射击
9.10	ミッドガル零番魔晃炉[MAP6]从C-5向南侧的上方看就能看到
11.12	ミッドガル零番魔晃炉[MAP7]从A-7向东边侧的顶棚附近看就能看到，或者是跳到顶棚的金属网上

最初的魔晃炉 第11章

No	场所
1	ディープグラウンド[MAP5]B-13附近，南侧上方，进入这个区域往右上看就能看到（和第10章的13好相同）
2.3	ディープグラウンド[MAP6]任务"追击部队を击破せよ！"结束后，从C-9西侧的线路向下
4.5	ディープグラウンド[废墟]从K-14向西侧屋檐用狙击枪射击
6.7	ディープグラウンド[废墟]L-11，东侧的屋檐上，站在该区域入口处有商店的坏桥边向东边下侧看
8.9	ディープグラウンド[废墟]J-11，西北房屋的烟囱部分
10.11	ディープグラウンド[废墟]从I-7向东边房屋（烟囱的左边）看就能看到
12.13	ディープグラウンド[废墟]从E-8激光门前向北侧的缝隙里面看就能看到
14.15	ディープグラウンド[废墟]D-11附近，铁栅栏对面

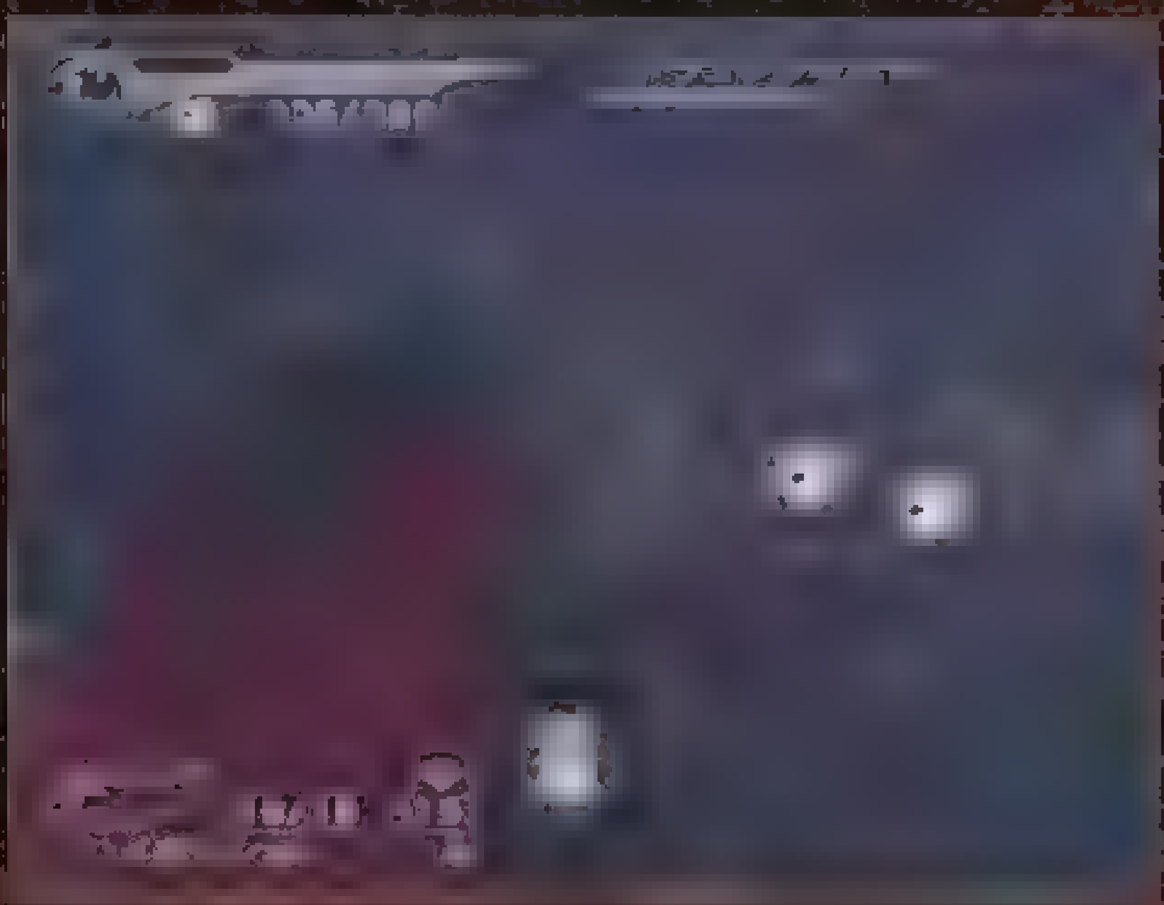
No	场所
13.14	ミッドガル零番魔晃炉[MAP7]爬上管道，从B-9向东南侧往下看，在圆柱形的物体中
15.16	ミッドガル零番魔晃炉[MAP7]F-9附近，爬到通路顶侧的金属网上
17	ミッドガル上空[MAP1]从J-1向西北方向狙击（管道里面）
18	ミッドガル上空[MAP1]从J-15向东南看，在[illegible]的下面（必须要完成有Gackt出现的G结局）

流程

写在攻略之前的话　建议大家开始游戏前最好进训练模式，主要是熟悉一下操作，本作几乎用上了PS2手柄上的所有按键，所以操作不熟很吃亏。

第1章 被烈火包围的凯姆之街

击倒开始出现的敌人后前进，前进下楼梯进入MAP2，打开地图就能看到一个红点，那就是下一步需要去的地方，游戏中大家要时常打开地图确认下一步该去的地点。接下来进入街道，这时发生拯救市民的任务，一共25个，沿途就会发生救他们的事件，记住要赶紧干掉士兵，避免市民被士兵打死。发生直升机的事件后继续前进，击倒敌人拿到门卡就可以打开激光门。在K-9附近发生市民袭击事件，依然救下他们。在J-7发生救出少女事件，少女关在集装箱里，打开集装箱，干掉来袭的敌人即可，注意有时间的限制。发生寻找门卡的事件后打开地图闪绿光的地方就是门卡的位置，前进至E-6隔着火焰拯救市民，于E-4找到门卡，回到H-4打开激光门后就是于BOSSドラゴンフライヤー的战斗。与BOSS战斗时最好装上长的枪筒，跳到中央的高台上，当然，绕着圈跑打游击战也可以。伤害到一定程度后ドラゴンフライヤー上会降下一些士兵，先干掉士兵（擅用射击油桶让其爆炸）然后再打BOSS即可，由于是第一场BOSS战，难度不是太高。

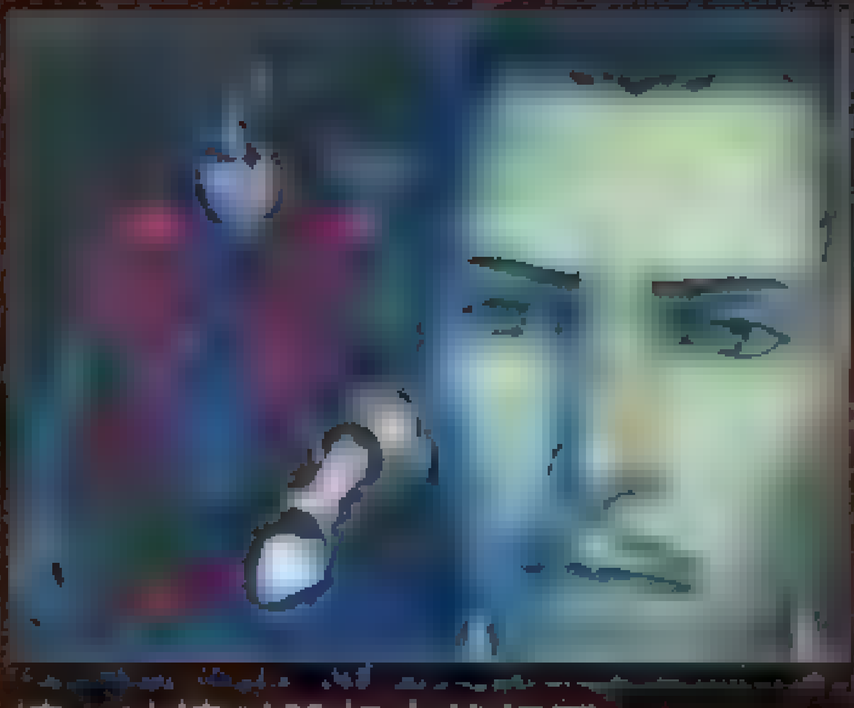


爬上楼梯前进，与士兵战斗后进入MAP3，这里会碰到阿斯尔与谢尔柯，攻击他们是无效的，集中火力打士兵就行了。事件后见到利布，不过这是凯特・西假扮的，不然就真被打死了。与凯特・西交谈后前进，发生援护WRO成员的任务，这里敌人是不断出现的，去D-8的门进去叫援军就是了。这里与WRO成员对话可以买道具，可在此补给一下。前进，在G-8援护WRO队员，E-7拯救市民。到H-8打碎箱子拿到门卡，打开门后前进，干掉沿途的敌人前往K-6，这次与BOSSドラゴンフライヤ-GL战斗，虽然攻势比刚才犀利，但也强不到哪里去，直接攻击就行。

魔晃点 MAP2：F-13、I-10、F-6
贩卖机 MAP2：F-2

第2章 荒芜之地的死斗

任务击破护卫猎犬开始，一共有70只，用机关枪扫射就行，按住R1就会自动射击，所以不需要一下一下去按。之后文森特会爬到车顶，这时护卫猎犬会从四面八方袭来，虽然威胁不大，但为了完成任务还是要将每一只猎犬击倒。下车之后继续前进，在F8与深红猎犬战斗，打败它之后拿到门卡，在J-7使用门卡，前进到I-3与神罗天马队交战，他们会绕着文森特转圈，并且速度很快，而且还会冲撞，冲撞时跳起来就行了。



魔晃点 H-12、I-15

第3章 Adge，被寂静所包围

与生存者对话后拿到门卡，打开激光门前进，来到中央的圆形广场，发生击退狙击手的事件，这时需要用狙击枪来打狙击手，一共6人，进入E-11的门，进入门等后听到士兵的叫喊声，前进来到G-7发生帮助小男孩的事件。小男孩没有攻击力，士兵会以他为目标，跟着小孩走并排除来干扰的士兵。来到J-11小男孩帮文森特打开了门，进去打倒士兵得到门卡，这样G-6的门就能打开了，之后进入MAP2，在K-12与BOSSヘビーマウントソルジャー战斗，他会用火箭筒攻击，所以注意闪避，打掉其装备后再接近攻击。

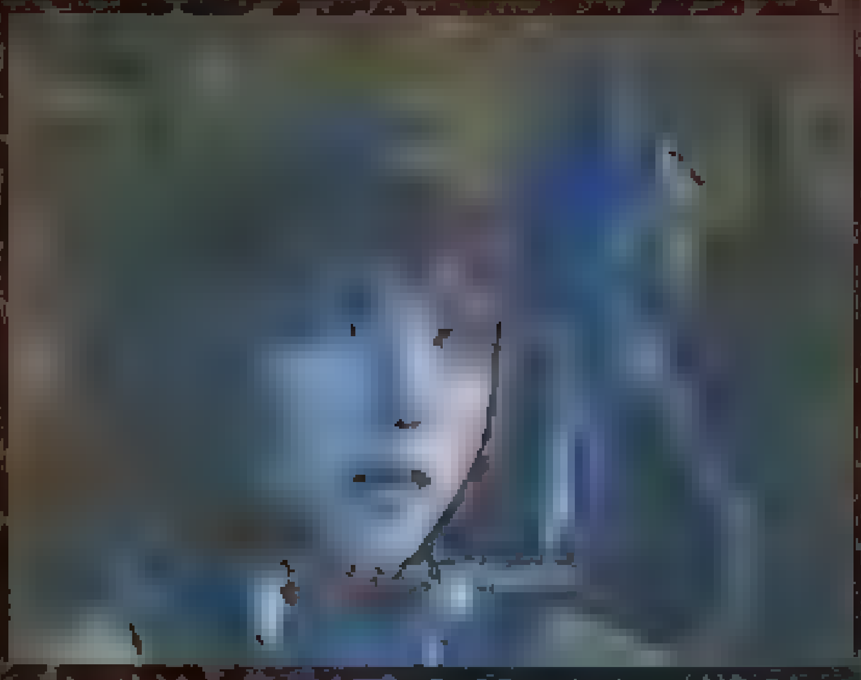
魔晃点 MAP1：H-14，MAP2：G-4、H-9、I-14

SMV
www.plumbook.cn

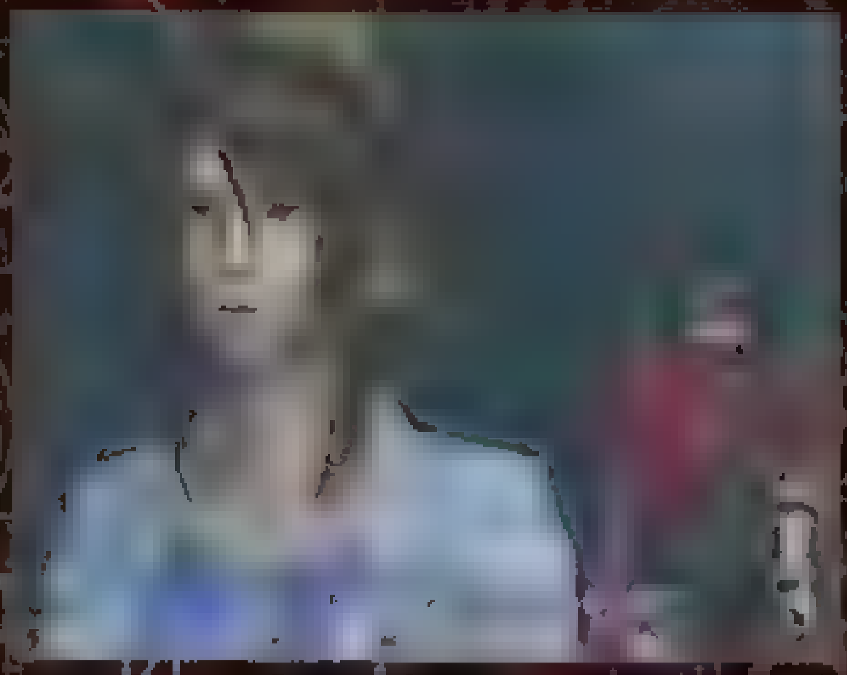
第4章 WRO遭遇强袭

一开始就发生救助WRO队员的事件，一共20人，然后从楼梯上2楼，在2楼的I-5打倒敌人拿门卡去开激光门，然后上3楼，从楼梯上4楼，之后依旧是打倒敌人拿门卡，然后击退敌人后坐电梯下楼。从3楼坐电梯上4楼，发生前往司令部的事件，该事件有时间限制，所以要赶快。在6-F与利布对话后发生事件，然后到4楼G-10坐机关枪炮台歼灭敌人，越早打倒敌人评价越高。然后从4楼坐电梯去1楼，到1楼的K-3前往地下，地下大都是打倒敌人拿门卡，到D-13与BOSS谢尔柯战斗，她张开防御壁的时候攻击无效，之后与阿斯尔战斗，用普通攻击对他伤害甚微，多利用旁边的油桶炸他，他用炮击的时候就躲在柱子后面，发冲击波用跳跃避开。

魔晃点 1楼：H-13，3楼：B-11、F-2，5楼：E-8，地下：J-2、H-12
贩卖机 3楼：L11



第5章 悲伤的神罗屋



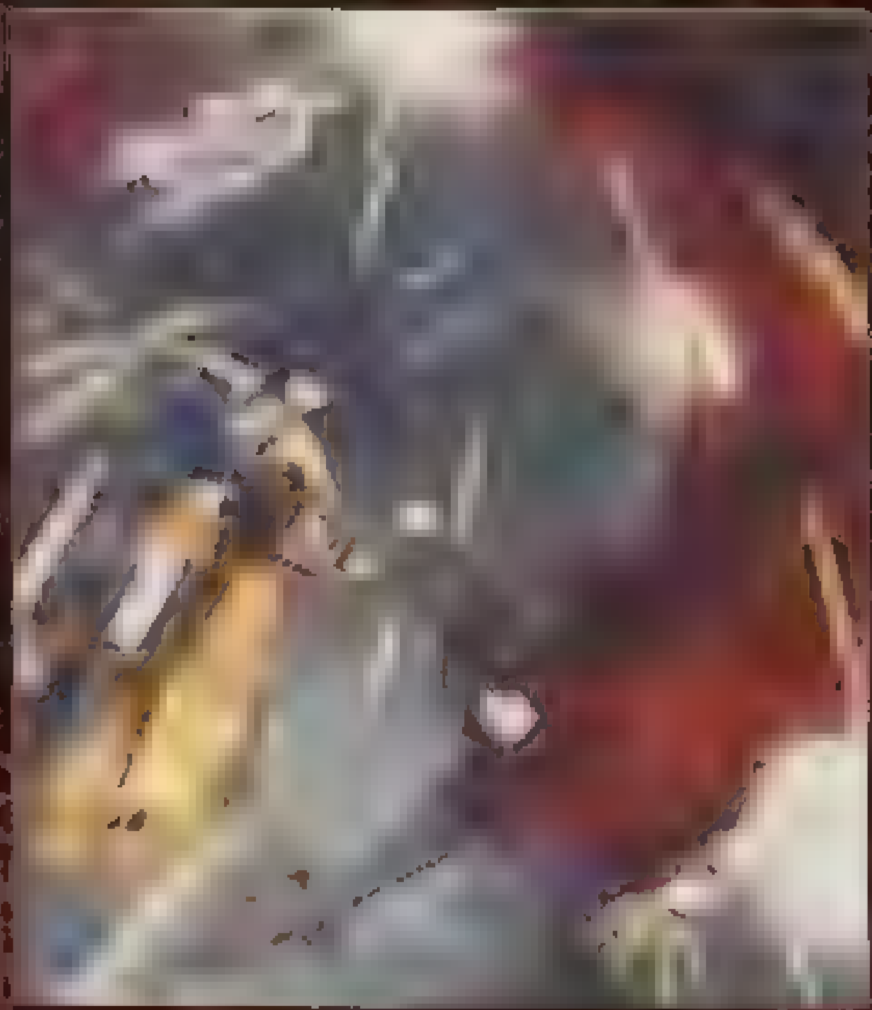
一开始是在下水道，在F-11打倒敌人拿到门卡，然后在E-11用门卡解除激光门，要爬上爬梯，前进跳到下面的大房间才行，然后进入MAP2，继续前进从L-5前往MAP3，这里依旧是打敌人拿门卡，铁栅栏需要打开机关才能开，于M-2爬梯子上去，前进进入MAP4，在E-4处乘电梯去3楼，这电梯需要等一段时间才开，中途还会在2楼停，前往3楼后前进，发生剧情后来到MAP5，之后操作角色改为凯特·西，别指望他的攻击力，逃命才是最要紧的，第二个区域目的地那个管道前被箱子挡住了，要跳到箱子上然后才能跳进去，跳进洞里后来到MAP6，凯特·西成功逃离后操作角色又变回文森特，于H-6打开门发生事件，之后发生收集奥美加报告的事件，一共4个，然后从J-13前往MAP7，在K-12消除地雷，地雷走进了会有声音，越近越急促，地雷出现后用枪射击就能破坏。之后前进来到神罗屋1楼，进入神罗屋后按照地图指示前进，如果玩过《FF Ⅶ》的玩家一定对这里很熟悉，包括那个螺旋楼梯，这里碰到的BOSS是ブラック・ウィドー，它的激光很有威力，而且它还会爬到墙壁上，这时注意调整视角。

魔晃点 MAP1：H-10，MAP2：G-11，MAP3：G-8，MAP4：D-3上、3楼F-10，MAP6：E-12，神罗屋1楼：E-9，神罗屋2楼：D-4

第6章 Deep Ground的反击

一直前进，中途会发生救助WRO队员和击坠前往WRO总部的直升机，直升机任务比较麻烦，注意飞远了用狙击枪射击，在这里游戏的视角问题是阻碍玩家的最大麻烦，之后继续前进，解除激光门后前进来到MAP2即WRO总部舰桥，这里依旧是打倒敌人拿门卡开门（打小兵、拿门卡、开门，继续打小兵拿门卡，再看门……重复劳动好多），然后前往MAP3的WRO总部入口，于G-5与BOSS战斗，先消灭杂兵的干扰，然后集中火力攻击就行了，之后进入MAP4，接着是拯救WRO总部的任务发生，于J-3进入MAP5。

魔晃点 MAP1：G-13、M-7、G-4的箱子，MAP2：H-13，MAP4：F-7
贩卖机 MAP1：M-3，MAP2：H-13

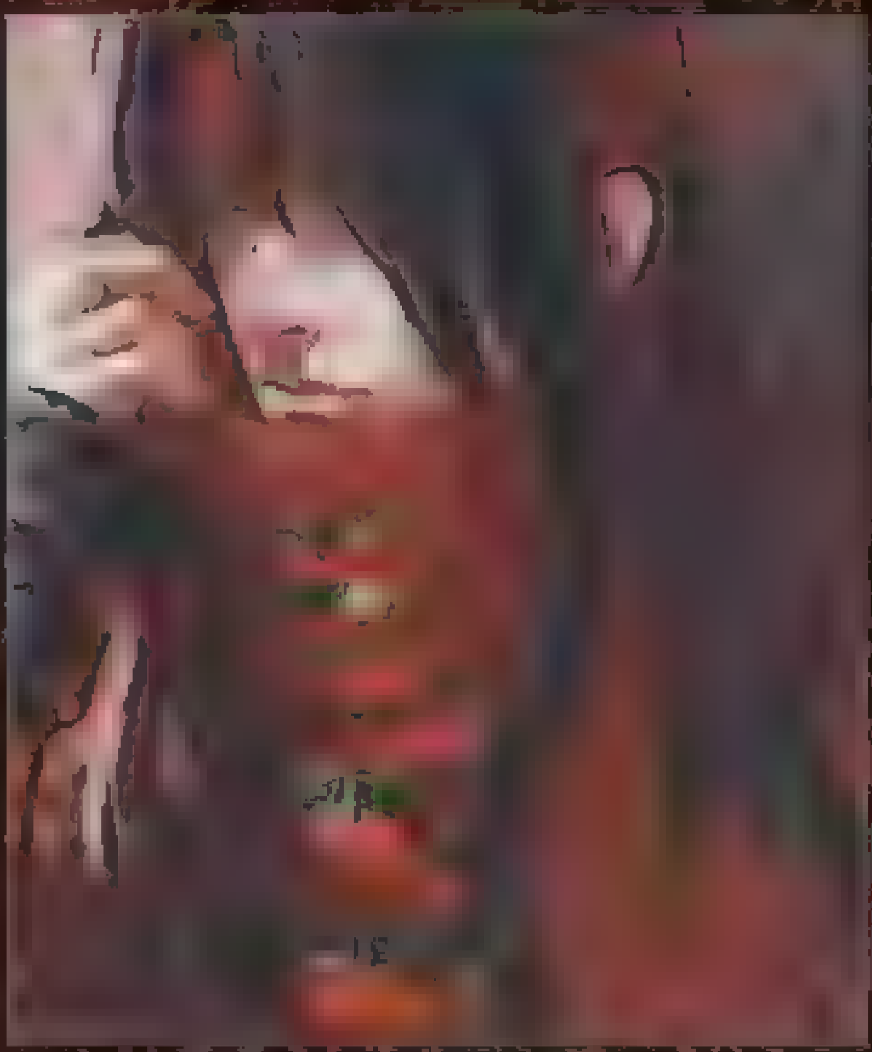


第7章 名为谢拉号的飞空艇

完全对话的一章，真是……无语。在G-9于尤菲对话，然后去H-8与谢尔柯对话，然后去N-7与利布对话，回舰桥召开作战会议，接着在D-8与希德对话，然后去G-9与尤菲对话，在H-8与谢尔柯对话，然后到飞空艇下层，前往F-9的引擎室，出门时发生事件，接着去G-9与尤菲对话，最后回舰桥与希德对话，登陆作战开始。

贩卖机 N-7

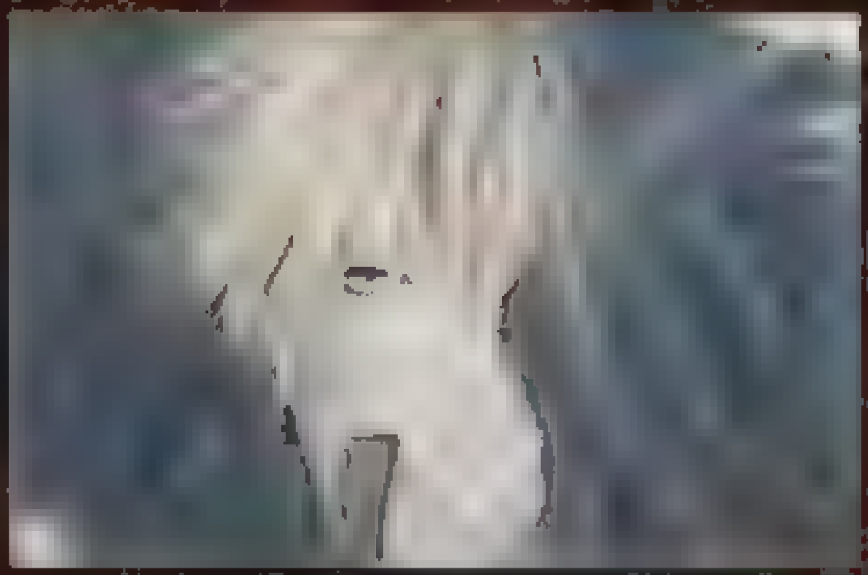
第8章 前篇 米德加总攻击开始



一开始与WRO队员一起前往中央塔，注意要让他们生存下来过关评价才会高，之后依旧是打敌人拿门卡开门，之后前往MAP2，继续打敌人拿门卡，最后终于见到了WRO的队长，对话后前往MAP3，接下来是拯救残存的WRO队员，记住这里有的地方要从列车里面过去，熟悉的列车墓场啊。在M-13与WRO队员对话后前往MAP4，之后在D-9发生击倒防线指挥官的任务，这里用狙击枪比较好，击倒指挥官拿到门卡，开门前进通过MAP5后前往MAP6，在G-6与空中部队交战，由于敌人在空中瞄准要注意，实在不行就装S自动瞄准器（EASY难度一出来就有），之后前往中央塔。

魔晃点 MAP2：H-12、K-7、I-11，MAP4：E-11，MAP5：L-6，MAP6：I-7
贩卖机 MAP2：D-4，MAP3：M-14

第8章 后篇 激战，中央螺旋塔



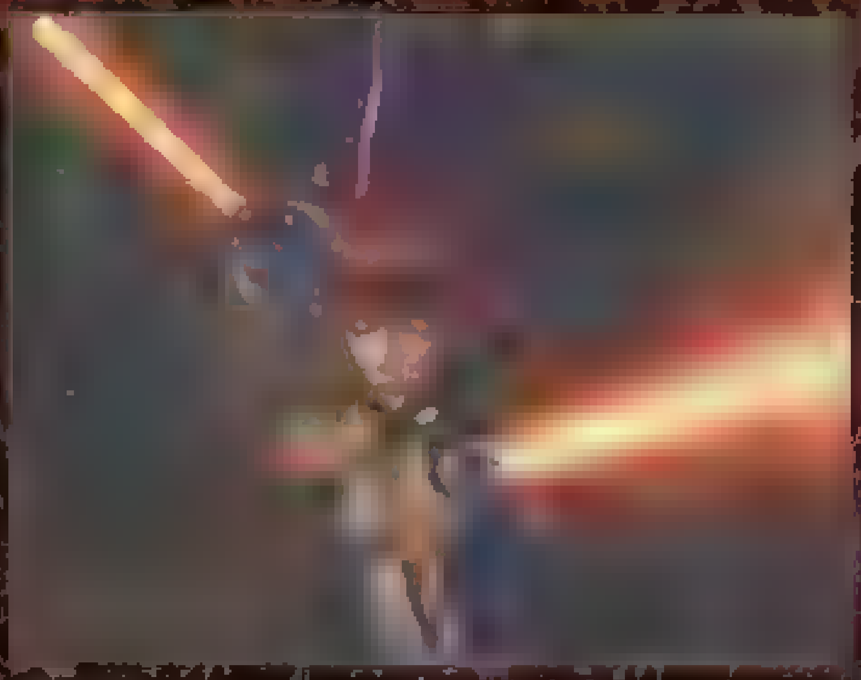
如果之前拿到了玩具枪，那这时就可以强化到アルテマウェポン了，不过前提是钱要足够。进入中央塔后依旧是打倒敌人拿门卡开门，在K-4躲避浮游机雷，这里还有一定时间会消失再出现的激光门，看准时机避开它们，注意不要被激光门夹在中间，对浮游机雷的攻击也是无效的，然后从G-2进入MAP2，进入MAP2先破坏2台暴走的机器，之后前往D-11进入MAP3，进入MAP3先是发生援护WRO队员的任务，这时队员在解激光门的锁，有敌人从门对面进攻，蹲下射击将敌人击倒即可，从B-10进入MAP4，前进回到MAP3，打倒敌人拿到门卡后解除B-8处的激光门，然后按下机关打开门，乘电梯前往MAP5，来到J-12发生打倒警戒机器人的任务，在L-4按下开关启动升降装置来到MAP6，之后在G-14发生与罗索的决斗，一开始用枪攻击就行，当她的体力降到一定程度时会扔出手中的回旋武器攻击，跳跃、擅用掩体都能躲开，尽量保持一定距离攻击比较好。

魔晃点 MAP1：A-9、L-4，MAP3：F-10，MAP4：J-7，MAP5：M13，MAP6：I-9
贩卖机 MAP3：K-9，MAP6：H-10

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第9章 荣枯盛衰、神罗大楼

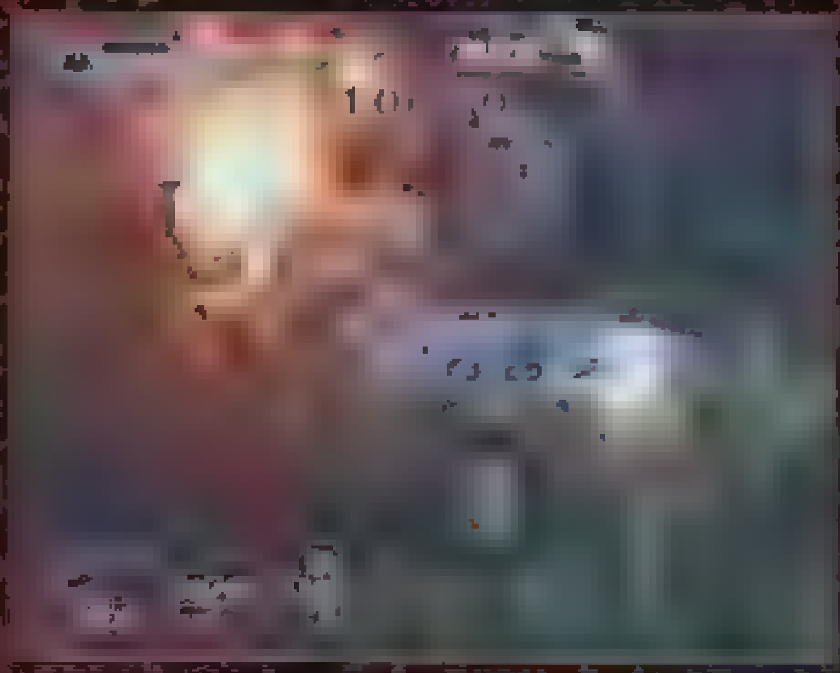
令人熟悉的神罗大厦啊，可惜现在已经荒废了。从H-5到MAP2，在1楼的I-8从楼梯上2楼，在2楼的G-2下到地下1，从J-7到地下2，然后从C-5到地下3。然后分别在J-3、G-3、E-3这3个地方按开关，之后都会有敌人出现，然后去E-6与BOSS战斗，一台在天花板上，一台在地面，地面的会用激光，天上的会用炸弹，个人觉得先干掉地面的比较好。在I-6按下开关进电梯到MAP3，然后是回收Deep Ground的资料（5个）。一开始看不到地图，先从电梯出来走左上的房间拿一个资料，然后从电梯后面的门去另一个房间的左上拿第二个，出那个房间发生剧情，得到地图。在H-11按下开关坐电梯，然后发生任务破坏电梯监视机器，之后前往MAP4，在H-12、F-8、G-11可找到



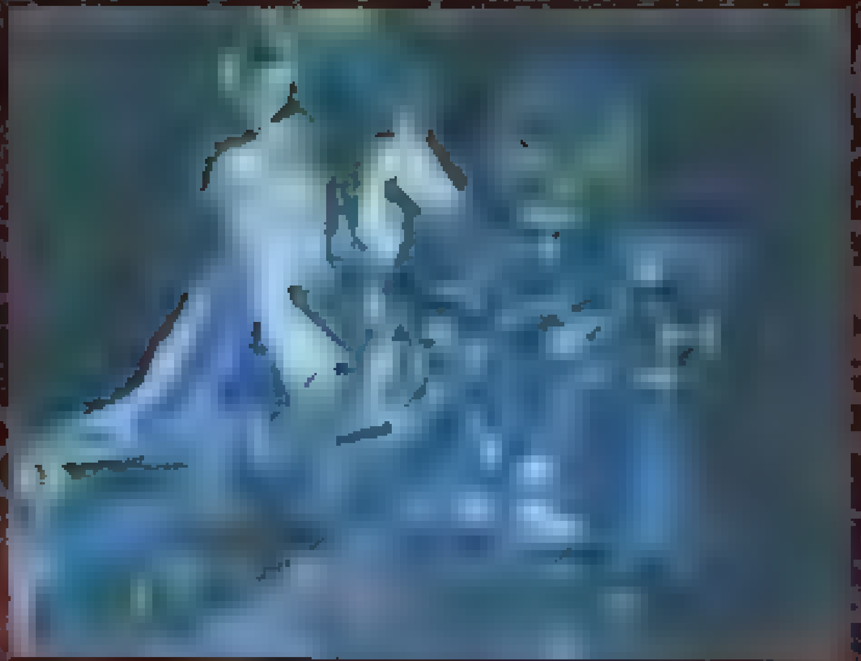
剩下的资料，接着去B-5坐电梯前往MAP5，来到L-6与阿斯尔战斗，第一形态不是很强，注意利用中间的柱子躲避机关枪射击，变身后枪攻击对其无效，用格斗攻击打，周围的魔晃点打烂后跳到上面可以恢复MP，所以装备格斗攻击上升的饰品变身跟他死磕吧，注意必要时回复就行。

魔晃点 MAP1：D-9，地下3：K-7、D-6，MAP3、MAP5：C-8
贩卖机 地下3：M-11，MAP4：K-7

第10章 深不见底的神罗之暗



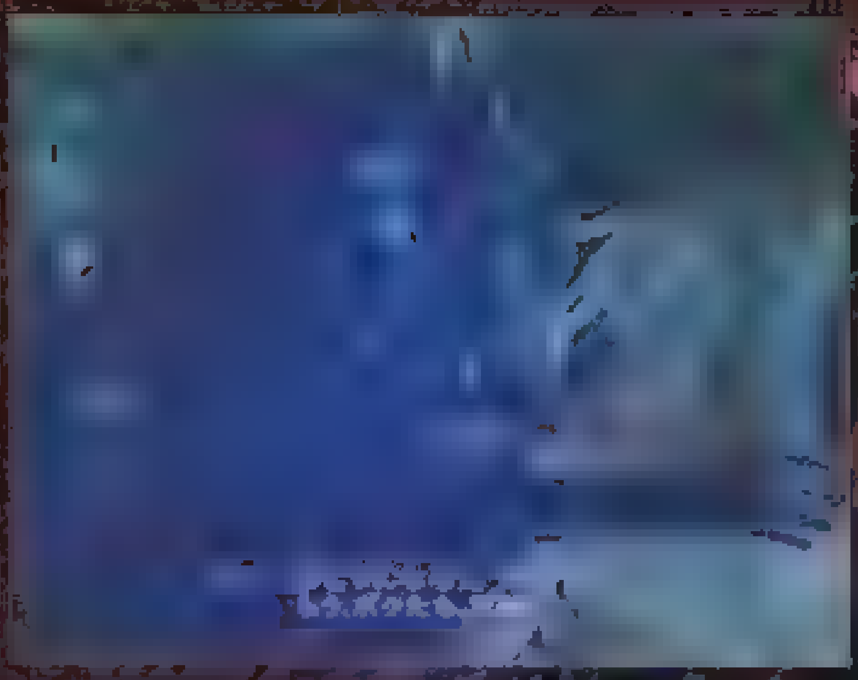
一开始就是打倒敌人拿门卡开门，最后前往MAP4，这里出现的敌人有的有防护罩，用枪对其无效，所以要近身用格斗攻击将其打倒，而只有将周围所有敌人打倒后中间的那个敌人才会打开激光门，击倒他得到门卡，然后从F-13前往MAP5，接着从E-7前往MAP6，于MAP6跳到最下层，于F-9破坏箱子得到门卡，然后回MAP5使用门卡打开激光门，接着从M-9前往MAP7，途中击倒追击部队，最后一个直升机皮非常厚，要有耐心才能击毁它。击退追击部队后前往MAP8，从K-9掉跳下去，然后从K-11前往MAP9，在C-12坐机关枪炮台发生尽快歼灭敌人的任务，之后继续是一路打敌人拿门卡开门，接着从J-4前往MAP10，MAP10的K-10有击破100个敌人的任务，最后一个需变身跳上高台用格斗攻击击倒最后一个敌人，任务结束拿到金莫古利作为奖励，可以卖高价。这里的有个门卡要坐机关枪炮台打掉左上方一个箱子才能拿到，之后前往G-5于内罗战斗，他会在空中攻击也会分身为3人攻击，最好用枪攻击他，如果这时改造出了アルテマウェポン就容易多了，事实上改造出アルテマウェポン后后面的BOSS都相对容易了。



魔晃点 MAP1：K-10，MAP3：G-11，MAP4：F-4，MAP5：K-6，MAP9：J-10、I-7、I-8（箱子）、F-3、G-3，MAP10：L-10（下方）、J-9、J-8
贩卖机：MAP5：L-7，MAP9：L-12、D-8，MAP10：I-14、I-11、I-10、J-10

第11章 最初的魔晃炉

进入后从I-2前往MAP2，之后击倒飞行的敌人，于N-5前往MAP3，这里依旧是老掉牙的打敌人拿门卡开门的三部曲，最后从D-4进MAP4，MAP4开始还是击倒飞行敌人，如果想节约子弹就用路上的机关枪炮台吧，之后从H-2前往MAP5，在F-12发生歼灭中央敌人的任务，这里的敌人有防护罩，先将中央柱子上的油桶打下去，然后瞄准油桶让爆炸炸死他们，然后从B-8前往MAP6，接下来还是打飞行敌人，击倒敌人拿门卡，于A-8前往MAP7，在I-10与BOSS战斗，BOSS是飞空的，也有飞行敌人，先干掉杂兵比较好，之后在N-13按开关打开门前往MAP8，接下来是与BOSS内罗的战斗，他会张开防护罩，这时需要击碎周围制造防护罩的水晶，然后打



他才会让其受伤害，第二形态他会转移，不过可以用他身上的暗紫色的气判断地点，不过当他身上被紫气包围时是无敌的，这时就不要浪费子弹了。之后前进到N-8与纯白的帝王威斯战斗，战斗前可以看到一段可以让同人女们尖叫的情节，与威斯的战斗时他是打不死的，所以大家还是赶紧结束自己的生命，不要浪费时间和子弹了，早死早升天，哦，不，是早死早发生情节，发生情节后文森特变身再次与威斯战斗，战斗前可以看到另一段让同人女们再次尖叫的情节。

魔晃点 MAP1：F-13、F-6，MAP2：E-8，MAP3：E-7，MAP6：H-11，MAP7：I-6、D-6、E-7、C-11、B-10

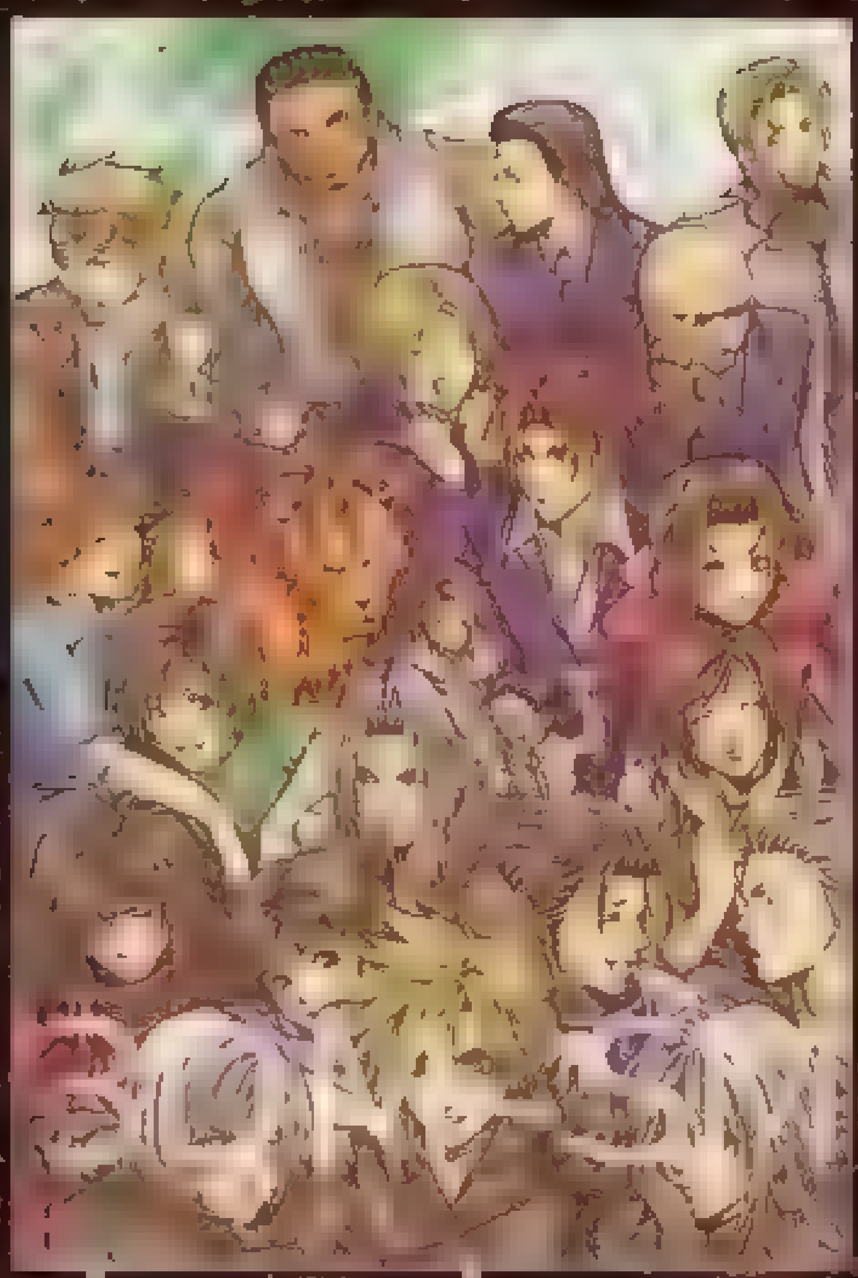
贩卖机 MAP9：B-7

终章 前篇 奥美加与卡奥斯

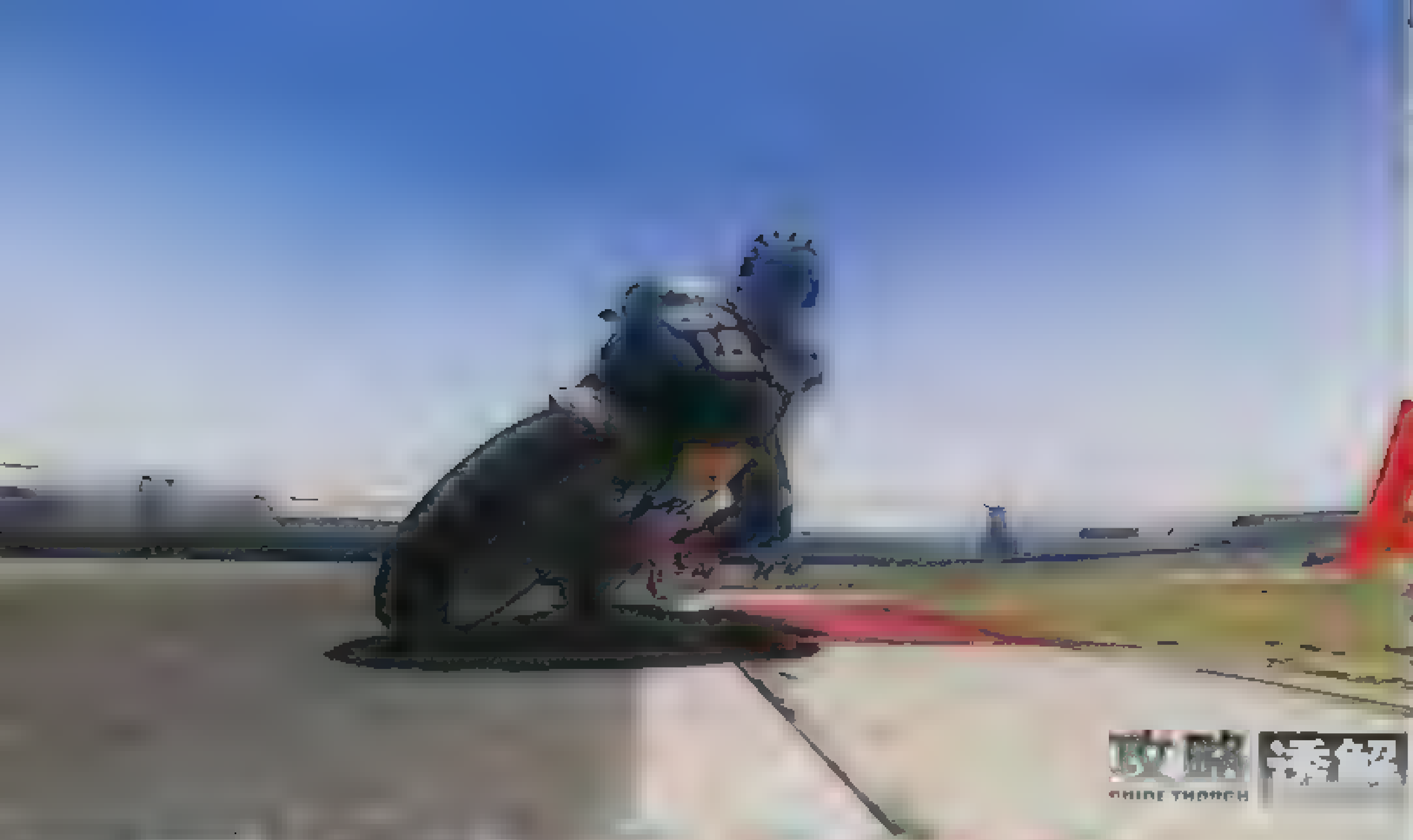
接下来就是一本道前进了。在M-3击倒敌人前往MAP2，在E-4击倒敌人后进入MAP3，前进进入奥美加体内，击倒所有敌人后发生剧情，然后向上走再发生剧情。

终章 后篇 混沌的终结中依旧存在光明

一开始与水晶战斗，等它张开后用格斗攻击才能摧毁它，与水晶战斗时会不停出现敌人，这时大家可以回复一下弹药，之后与奥美加之茧战斗，围着打就行。最后与奥美加威斯打，它会用导弹和触手攻击，威斯还会从奥美加中分离出来攻击，所以大家要经常跑动，当奥美加的HP被削减到一定程度时它会飞到高空，这时它的身下会有一个巨大的红球，这是它要放陨石魔法的标志，记得闪避，回复在此战很重要，瞄准奥美加心口部分攻击比较好，之后就是精彩的结局了。



www.plumbook.cn



文 孟波波
编 十六夜

摩托浪漫旅

THE REAL RIDING SIMULATOR

摩托浪漫旅 SCE POLYPHONY RAC
PS2

另一个速度传奇——摩托浪漫旅

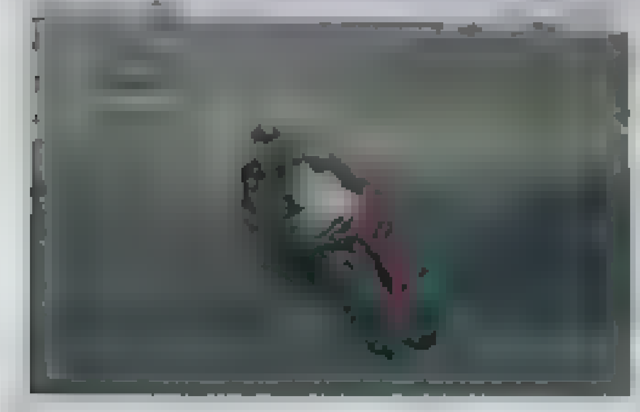
就在人们思酌山内一典在《GT4》之后将如何使他的“《GT》系列”表现力升华时，他却暂时将四轮赛车搁置一旁，推出了以两轮摩托车为主角的《摩托浪漫旅》（以下简称《TT》），且一如既往地冠以“the real simulator”的头衔。山内到底能否捍卫驾驶模拟器的王冠，今天就让我们从这款《摩托浪漫旅》来看个究竟！

TT vs GT 两轮 vs 四轮

既然是POLYPHONY同门师兄弟，TT自然是要和老大哥GT作一番比较：

画面

由于《TT》源引于《GT4》的图像引擎，导致它们的画面表现力几乎完全相同，并且同样支持480P和1080I。只是在视角的放置和变动上，由于两种车辆的特性截然不同因此进行了部分调整。其他方面包括菜单风格，车辆选择视窗等几乎就是一个模子，甚至连菜单选择音效都相同。由此联想到，似乎只要POLYPHONY获得相应的授权，完美的《GT4》引擎真是可以衍生出无数的主题赛车游戏，譬如：F1大奖赛、勒芒24小时大奖赛、FIA GT世界锦标赛、世界拉力锦标赛等等。



▲无论是真实度还是速度感都不是其他同类型游戏所能相比的。

速度感

摩托车由于本身马重比（马力/重力）要高于汽车，所以其加速能力要超过汽车不少。再加之驾驶者身体暴露在外，风声更是不停地嘶吼。所以在真实情况下，摩托的速度感更胜一筹。游戏中固然无法体会空气撕扯的威力，但当轰开油门，几乎让膝盖蹭到路面时，我们无法不为之热血沸腾！

音效

由于摩托车引擎与汽车相比通常都是小排量高转速，所以在现实中两种车辆的引擎声存在着很大的不同。一直标榜“完全真实”的POLYPHONY自然不会忽视这一点，将游戏中登场的每一台机车的引擎声浪以及换档声效都完美地再现了出来。

赛道

正如之前不少玩家猜想的，《TT》照搬了《GT》大多数赛道，真正新加入的只有一个巴伦西亚赛车场。相对于《GT4》，《摩托浪漫旅》削减了不少赛道，最明显的是所有泥地、雪地赛道都被取消了。也许是由于时间的原因，虽然收录有越野摩托，却没有越野赛事，这不能不说是一个遗憾。

车辆

本作一共收录了大约130部摩托机车，虽然和《GT4》超过500辆的百科书式收录量无法相比，但也可以算是精英尽出，各大厂商的新款车型都有收录，甚至还包括了不少七八十年代的经典老车。摩托车虽然在体积上要比汽车小不少，但并不代表在游戏中刻画和描述会变得简单。一辆载有车手的摩托车，其在三维建模的复杂度绝对要超过表面相对平滑的汽车，并且由于《TT》还要花费浓重的墨彩来描绘机车的驾驶者，使得机能负载大大增加，这也就是为什么在《TT》的比赛中最多同屏只出现四名对手的原因。

▲众多知名厂商的名车，让我们这些只有自行车的玩家过足了眼瘾。

驾驶者

在以往的“《GT》系列”中由于开发能力的限制，我们直到第四代作品才算真正见到了驾驶者，而且由于大多数车辆都可以将驾驶者隐藏在车体内，所以“《GT》系列”一直都没有在描绘驾驶者这一方面下多少功夫。但过渡到摩托车比赛后情况就相反了，暴露在车身外面的车手具有不可忽视的可见性，并且还会根据行驶情况作出不同的身体对应动作，所以本作在人物的描写上可谓下足了功夫，为的就是这“真实”二字。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

新手课堂之驾驶技巧

鉴于与汽车完全不同的特性，本作的操纵方法也相应地发生了变化。由于摩托车没有手刹一说，所以原来的手刹控制键变成了后视角。可千万别小看了后视角功能，由于在很多摩托车上（特别是赛车），都不设有反光镜，因此在主视角情况下，如果要想了解身后对手的具体位置，就不得不把头扭回去——这也是《TT》没有上方反射镜视角的原因，这样既符合事实又减轻了运算负担。升档降档被调整到了R1、L1位置，当然如果你不习惯可以换到和《GT4》相同的布局。而本作最引人注目的操作变化，则是在专业驾驶模式下被开启的R2和L2：原先的R2在这里变成了后刹车，也就是控制摩托车后轮的减速，在专业模式下，你可以分别控制前刹车和后刹车（刹车的问题，我们在接下来的内容中会进行详解）。而L2为驾驶者伏下键，是由玩家手动控制车手的身体上下动作：按住为伏下，放开则坐起。这正是因为摩托车驾驶需要达到人车合一的境界，身体重心和身体对空气的接触面积决定了机车的行进路线和行进速度，在真实情况中，甚至和驾驶者的生命直接挂钩。

轮胎始终压在赛道上

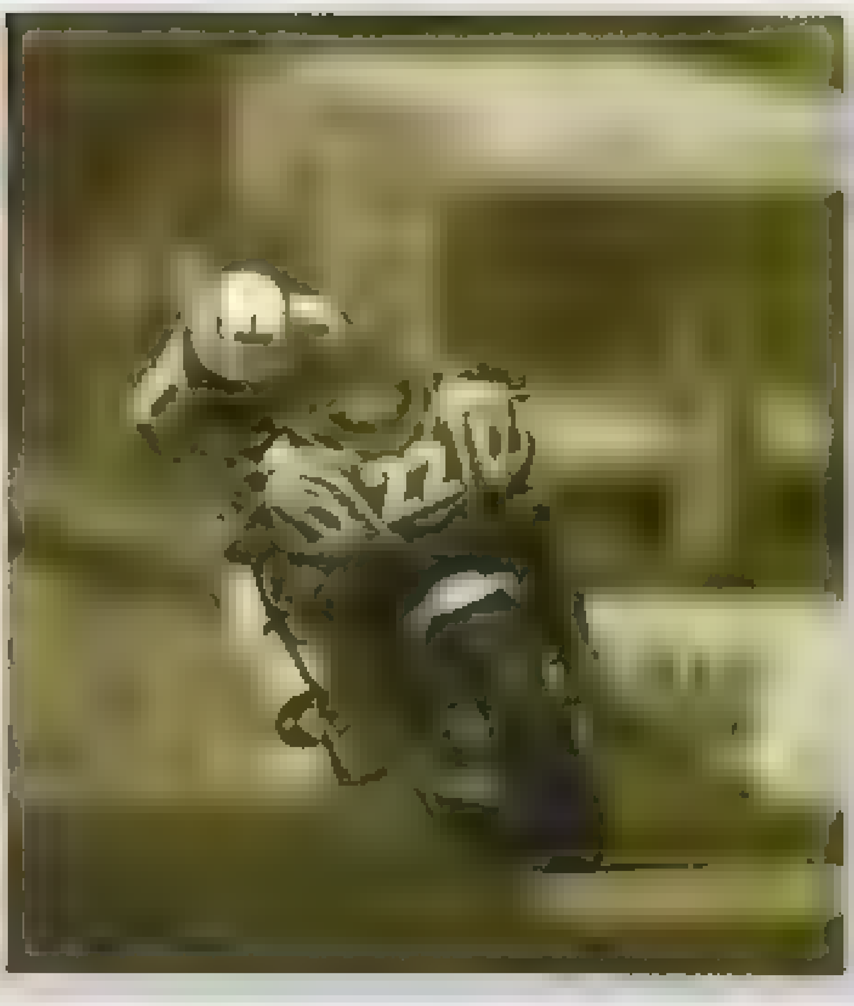
鉴于两种车辆不同的特性，许多玩家觉得上手比较困难，我们在此简要地介绍一下两轮机车的驾驶方法。

在一般模式下，《TT》和《GT》的驾驶方法可谓大同小异，最大的区别其实就在转弯。由于摩托车的车身远轻于汽车，因此行驶中惯性小，制动能力要强于汽车——换句话也就是说摩托所需的制动距离要小于汽车。另外由于摩托在弯中的制动稳定性要高于汽车，所以在赛道上的刹车点都比较晚。摩托的转向并不单单依靠转动手把，而更多是要提早做出身体和车体重心的调整和移动，所以也就需要更早地切

入弯角，以使车体有足够的倾斜度，来克服转弯时所产生的离心力，并且在过弯车体倾斜时，务必要保持一定的速度，以产生适当的离心力来平衡重力，否则车手会摔倒甚至飞出赛道。另外，在使用路肩的原则上，摩托车和汽车差异也很大，两轮机车在稳定性上，和四轮车有着极大差距，并且由于摩托车只能由后轮提供动力，所以一旦在路肩这种抓地力很小的地方打滑的话，将是十分危险的事情。所以摩托车在急加速的时候一般是不去蹭路肩的，最多是减速或者匀速时利用一下赛道，而蹭草皮则更是玩儿命了，大家在行进的时候尽量要把两个轮胎保持在沥青赛道上。

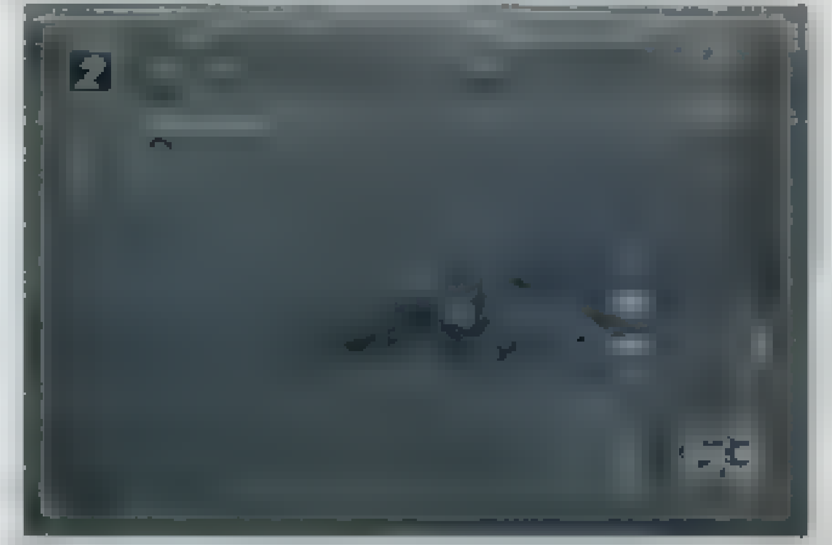
基本操作（系统默认）

十字键／左摇杆	方向控制
右摇杆	加速　刹车
△键	倒车／退出
□键	刹车／退出
○键	后视／确定
X键	加速／确定
L1键	降档（MT）
L2键	驾驶者伏下
R1键	升档（MT）
R2键	后刹车
Select	视点切换
Start	暂停



新手的门槛——过弯

摩托车中档位调整同样占举足轻重的地位，虽然《TT》中收录有雅马哈Tmax这样的无极变速踏板车，但绝大多数情况下还是建议大家使用手动排档，尽管在专业模式下会显得非常忙碌。让我们来体会一下过一个比较简单的弯道时手柄的全操作过程：当到达刹车点后放开加速键，按下前刹车，紧接着按后刹车，然后按降档，速度降低后放开原先按住的伏下键，同时按方向键控制方向和倾斜度，当降低到一个合适的档位并且切过弯内顶点后放开刹车，按加速，按升档，速度上升后按住伏下键，同时用方向键控制出弯路线……。以上还是不包括在弯中调整路线、速度和档位等操作的简单弯角！可见专业模式真是足够初上手者手忙脚乱的了。



▲过弯时速度过高或角度过大都会导致翻车。

比赛的精髓——超车

由于摩托车的体积（特别是宽度）要远小于汽车，所以超车在摩托车比赛中就成了家常便饭。我们经常可以在比赛转播中看到超车，被反超再反超的镜头。在游戏中，我们也可遵循现实中的超车原理：直线行进时，紧贴对手背后，利用低阻力地带逼近后超越。过弯时，延迟刹车，利用随处可见的缝隙，把机车卡进去占住赛道，在摩托比赛中，只要能追得上，一般都能超得过。

▲紧咬住对手是超车前最重要的一点。

▲超车后卡住对手进路是保证自己领先位置的关键。

风阻与后刹车

如果是专业模式，操纵方法就要复杂多了。首先你必须改变握手柄的方式：把两只手的食指和中指压在L1、L2、R1、R2上，保证随时可以顾及这些键。驾驶者伏下是

▲图中标出的箭头就是用来显示风阻的。

一个重要的动作，现实中直接和车辆行进稳定性挂钩。当按住L2时，车手会趴在机车上，减小风阻；放开时，则坐起。如果简单概括的话，可归纳为：加速时伏下、减速时坐起，高速时伏下、低速时坐起，直线时伏下、过弯时坐起。当然以上动作还需对应实际情况，譬如过高速弯时就应该伏下。而针对该不该伏下的界限，《TT》专门设置了一个指示标志，就是画面左下角轮胎标志上的那个箭头，它代表了当前所受空气阻力的大小，当箭头为蓝色时，代表阻力小，而当速度逐渐增加的时候，箭头也就逐渐变红，当

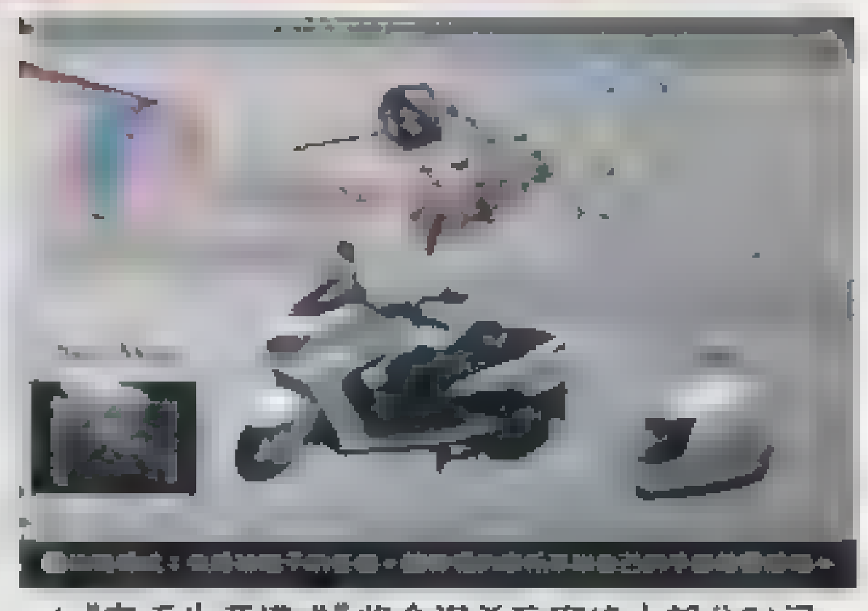
速度达到一定界限而车手又没有伏下的时候，那个箭头就会变成亮红色且不断闪烁，这个时候机车的速度和操控性会受到影响。不过这个指示标志也只起一个提醒作用，具体操作则没那么严格。

在专业模式中，刚接触的玩家常常会抱怨制动力不够，那是因为他们忽略了后刹车，那里有将近四成的制动力。不过现实中后刹车的作用在减速时只是一个辅助性的动作，由于后轮所执行的是牵引力的传达、再加上由脚控制的后刹车并不能如控制前刹那般灵敏，所以一旦后刹车稍有失误当即可能造成后轮锁死的情况。因此，大家一定要养成一个即使碰到紧急状况也不要按死后刹车的习惯。在作刹车时的步骤应该是顺序使用前、后两种刹车方式并迅速地连续重复，这样的刹车才能达到最佳效果。《TT》中由于没有ABS装置选项，所以在刹车的掌握方面还是比较简单的。

新手课堂之模式巡航

和《GT4》相似，《TT》也拥有街道赛车和车手生涯这两大模式。

街道赛车模式中，共有1对1、竞赛、计时赛和双人对战这四个项目。1对1就是玩家选择车辆和赛道与电脑1对1的单挑，形式为追逐赛，并可自定圈数。竞赛是玩家同时与另外三名对手在赛道上进行较为正规的比赛。计时赛是玩家在空无一人的赛道上进行练习以及向自己的纪录发起挑战。双人对战模式里，玩家可以邀请好友在家中较量一番，屏幕为4:3显示时，画面为上下分割，16:9时则是左右分割。虽然被分隔开的画面质量急剧下降，但和人较量的乐趣是和电脑对



▲"车手生涯模式"将会谋杀玩家绝大部分时间。

战时无法体会的。

毋庸置疑，本作的重头项目还是TT世界模式（车手模式），几乎所有的乐趣以及隐藏要素都囊括在其中。不过相比《GT4》那庞大的汽车数据库以及数量众多的赛事，《TT》就显得寒酸许多了。

对于刚进入车手生涯的玩家，最好不要马上去参加比赛，初期的那辆yamaha grand majesty性能实在拙劣，几乎无法在任何赛事中胜出。所以大家还是老老实实地先去考驾照，然后参加挑战模式，赢得性能强劲的赛车后，便可以驰骋于《TT》的赛事世界了。

更衣间

既然本作对于车手的描绘达到了空前的程度，那么车手身上的着装自然成了重中之重。一般车手装备分为赛车型和街车型，每种类型都有头盔、赛车服、靴子和手套，另外《TT》还收录了众多来自现实中的摩托车用品名牌。玩家只要获得比赛的胜利以及通过驾照考试就可以直接获得。值得注意的是，游戏中有五款套装是在获得特定比赛的胜

▲[illegible]越来越多的服装。

利后获得的，服装款色和比赛胜利所奖励的赛车涂装可谓是绝配。

竞赛模式

《TT》的赛事数量比起GT来只算是一个零头而已——按车型种类、引擎排气量、结构不同等因素，总共划分为21项赛事。根据玩家当前驾驶的赛车特性限制，在能够参加的赛事前系统会做上标记。每项赛事中拥有若干分站以及包括多场系列分站赛的锦标赛。每取得一个分站或者一个锦标的胜利，都会获得一辆奖励车辆，有时还有几件车手装备。而当分别获得第九项“英雄例行赛80's”、第十一项“250cc竞赛车例行赛”、第十二项“超级二轮车斗600”、第十三项“超级机车1000”以及第二十一项“TT世界巡回赛”这五项比赛的锦标后，玩家将会获得与所奖励赛车车身涂装相配的全套车手装备！

自由模式

这里是玩家熟悉自己拥有赛车的性能、熟悉跑道以及测试赛车校调成果的地点。当然除了一个人享受空旷的赛道外，某些赛道还能选择是否出现对手，进行一场没有胜负的“友谊赛”。

拍照模式

和《GT4》一样颇有噱头的模式，但无法放到特定场景进行静止拍摄，只能选择赛道行驶然后在结束后的回放中进行拍摄。拍摄得到的照片除了记忆卡外，同样可以放入外部的USB存储介质中，这样大大方便了玩家间的传播和交流。

挑战模式

《TT》与《GT》的“车手生涯模式”最大的不同就是取消了金钱的概念。比赛胜利后没有奖金，你也无法购买车辆，所以获得赛车的途径除了在比赛中获胜赢取奖励车外，就是通过挑战模式了。在挑战模式中，总共可以取得10家车厂总共86台机车。不同的车辆对应不同的驾照等级，只有当玩家取得相应的驾照，才具备挑战特定车辆的资格。当选择了中意的车辆后挑战任务便展开了。在所有的任务中，其性质大致可被分为三类：

1.单人追逐——在规定圈数内追上先起步的对手并且保持十秒钟的优势。

2.多人追逐——和前面一项的规则相似，只是需要追逐的对手增加了，由此难度也增加了。

3.计时赛——要求在规定时间内通过终点，根据不同的车型和不同的赛道会有不同的时限，通常这个任务是最具有难度的，而且必须持有超级驾照，相应的成功后所获得的奖励通常是各个厂商最尖端的超级赛车。

▲挑战模式是玩家获得新机车的最主要途径。

车库

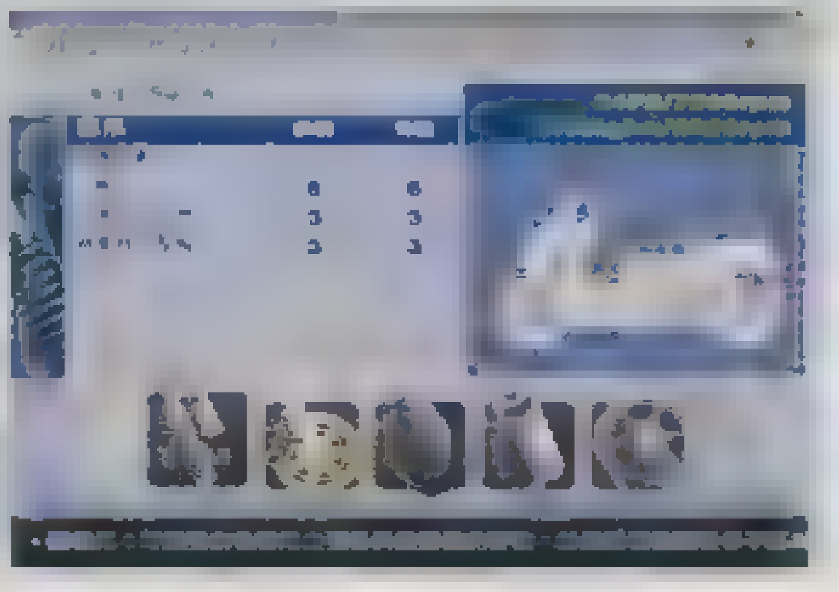
车库功能依然是车手生涯中不可或缺的部分，在这里你能够保存游戏进度，确认游戏状态，调整游戏选项等。不过最重要的还是摩托目录、调整和车手姿势这三个内容。

▲对于车手姿势的调整将决定过弯时的玩定性以及速度。

车手姿势是针对《TT》所特别设置的调整项目，在这里除了可以通过详细地变更身体各部位数值来设定自己最喜爱的驾驶姿势，还能够使用系统预设的Normal、In、out、Motard四种姿势。他们分别对应平衡、注重转弯车速、注重连续弯敏捷性以及越野四种状态，玩家需要根据不同的车辆以及不同的弯道来调整相应的姿势。

摩托目录则是换乘、管理、欣赏战利品的场所，玩家还能按照不同的因素将他们分类。各辆赛车的详细技术数据也会在这里显示，可算是摩托车的百科全书。

《TT》无法购买改装组件，不过好在保留了调整选项。调整中共分悬挂、刹车、轮胎、消音器、传动系统五项调整内容，可以通过改变数值来得到需要的性能。不过关于如何改装，其实是一个大学问，这次我们限于篇幅只能以后找机会再为大家做详解。



驾照模式

与《GT》一样，License School是一个手把手教授摩托技巧的场所，POLYPHONY并不仅仅是娱乐玩家，更重要的是完成对摩托运动的布道。游戏中的大多数比赛是必须取得相应等级的驾驶执照才能进行的。驾照共分为新手级，专家级，资深级和超级4个层次，每张驾照有10个不同的训练关卡。在训练关中考试根据成绩好坏分成铜杯，银杯，金杯。想要取得更好的名次就需不断磨练，并且善于学习并超越演示片段。每张驾照的最后一关是毕业考试，通过毕业考试也就代表取得了这张驾照，并开启了下一张驾照的考试。如果这一等级的驾照十个训练关卡全部获得金牌成绩的话，将会获得一辆奖励车，总共四辆。

▲新上手的玩家一定要现在这里磨练自己的驾驶技术。

摩托车运动起源

1885年，德国人戴姆勒首开先河，制造出世界上第一辆摩托车，当两位摩托车手在街上相遇时，摩托车运动便应运而生了。从此，摩托车运动便由不自觉到自觉、由小到大地蓬勃发展了起来。

1904年，热情的法国人在巴黎近郊举行了一次国际摩托车比赛，这是最早的正规竞技活动之一。5年后的1909年，国际摩托车运动俱乐部联合会成立，总部设在伦敦。1949年，该联合会更名为“国际摩托车运动联合会”，简称“国际摩联”。

国际摩联每年举办的重要赛事大抵有世界锦标赛、欧洲锦标赛、地区国际大奖赛以及其他赛事，这些比赛不仅项目多样，参赛选手众多，而且次数频繁，可以说无论是规模还是影响力都是顶级。摩托车比赛既是车手驾驶技术和技艺的角逐，又是各大摩托车制造厂商制造技术和工艺的较量。同赛车舞台一样，如何将各自最好的制造工艺、最新的车款、最优秀的车手通过比赛向世人展示，是每一个参赛厂商和车队的共同宏愿。

作为世界摩托车的发源地及技术优势的领跑者，欧洲一直是世界摩托车锦标赛举办的地点，且许多欧洲国家拥有相当发达的摩托车制造业。但是进入20世纪50年代后，日本摩托车制造业的异军突起为亚洲的摩托车运动注入了新鲜的血液。日本“四大家族”（本田、雅马哈、川崎和铃木）每年集中数量众多的精良赛车进行各类赛事活动，举办的各项国内比赛高达两百余次。现在，十年磨一剑的日本摩托车业终于步入世界摩托车运动的第一军团，并且由“四大家族”相继统治了世界跑道。相信这也是让山内一典能够昂首策划这一系列的理由之一。

摩托厂商贴士

对于一般公众而言，要他们历数在摩托车领域的著名厂商，基本上就是停留在日本的“四大家族”认识上（最多还有德国的宝马）。这也难怪，因为日本厂家的技术实力和商业能力确实太强大了，在商品摩托车、公路赛车和越野赛车方面到处都是他们的身影。然而日本“四大金刚”并不意味着一切。本作还收录了另外五家来自欧美，历史悠久的老牌厂商，他们是日本厂家强劲有力的狙击手。

首当其冲的可算是来自意大利的杜卡迪了。在摩托车界，杜卡迪常常被人称为“红衣大魔鬼”。就像在汽车领域同样带有欧洲血统的跑车法拉利一样，杜卡迪战车的标志性颜色也是一片令对手胆战心惊的血红色，极速奔跑时就像一团燃烧的烈焰。在世界超级摩托车锦标赛这样的顶级赛事中，一直由杜卡迪、本田、川崎、铃木、雅马哈五大强手所垄断，其中杜卡迪公司夺得的年度总冠军次数最多，总共夺得12次第一名，并分别在1991年~1996年、1998年~2003年间两次创下六连冠，实在是不负“红衣大魔鬼”的美誉。

在20世纪60年代，Aprilia还只是意大利威尼斯附近的一间小型自行车厂。1975年，Aprilia第一批摩托车下线了。由于销路不错而且赚钱，很快摩托车就取代了自行车成为公司的主要销售产品。进入了90年代，Aprilia积极进取向外扩张，她首先瞄准欧洲市场，推出“Amico”踏板车。在1992年，更与德国宝马公司合作，共同生产650CC耐力赛车。该车采用宝马品牌，由德国公司销售，但全部是由Aprilia生产。到了21世纪的今天，Aprilia已成为大型摩托车生产厂家。从推出“Shiver”开始，更以充分体现“创新、科技、设计、运动”的理念，成为欧洲惟一一家产品涵盖50CC至1000CC的摩托车制造商。

意大利就像是盛产超级跑车的乐土，Ducati、Aprilia，这些响当当的名字让车坛充满了神奇的魅力。说到意大利的跑车家族就不得不提到一个重要的成员——MV Agusta（奥古斯塔），这家在1954年至1974年间蝉联GP500世界冠军的工厂曾长期主宰着跑车潮流的走向，奥古斯塔仿佛一时间就是超级跑车的代名词。70年代中期，在日本两冲程跑车夹击下，奥古斯塔的四冲程跑车步入了低迷的状态，奥古斯塔在困顿中坚守着贵族特有的矜持。沉默多年后终于有了爆发，2000年奥古斯塔重出江湖，新的“F4系列”（被游戏收录）让这位隐匿了20年的巨人重新站到了摩托车世界的颠峰。

《TT》虽未能收录大名鼎鼎的哈雷戴维森（H-D）摩托机车，但是依然囊括了哈雷的跑车子品牌Buell（布尔）的最新车款。Buell其实是创办人Erik Buell的姓氏，他当年在12岁时就已经开始驾驶摩托。其故乡宾夕法尼亚州是个赛车的温床，当地以盛产车手闻名。早早被摩托赛事所熏陶的Erik，后来返回夜校学习机械。毕业后投身H-D，希望赚钱之余又可以多接触摩托。不久以后他作为车手参加比赛，但让他奇怪的是，他比赛用的赛车不是雅马哈就是杜卡迪，自己身在H-D却没有哈雷赛车。于是他便开始着手制作自己的赛车，后来更用上哈雷的引擎，并创立了独立品牌Buell。1993年和1998年哈雷戴维森分两次购买了Buell公司的绝大部分股份，将这个品牌正式收编帐下。

作为POLYPHONY两轮赛车第一作，《摩托浪漫旅》带给我们的既有惊喜也有遗憾。虽然车体结构发生了彻底的改变，但《TT》实在太像《GT》了。而如果从收录的赛车总量、赛道数量和赛事数量上来比较，《TT》就只能算是小品级作品。更令人费解的是游戏中居然没有专供越野摩托行驶的越野赛道，这也让那些越野车成了车库中的摆设。不过和同类的摩托车驾驶游戏相比，《TT》无疑站到了最前端，并且相信建立在第一作的基础上，凭借POLYPHONY的金字招牌，依然可以期待《TT2》、《TT3》为我们带来的血脉贲张。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“战术”一词，原本是军事术语。竞技体育中的战术，所指的是在比赛中为战胜对手或者说是为表现出所期望的比赛结果而采取的策略和行动。而就足球运动的对抗性本质来说，运动竞赛就是一种“对局”、一种“博弈”。因此，竞技战术的发源、形成以及发展，都和军事学、谋略学的影响密不可分。本期我们专门为大家带来一篇以战术思想出发的文章，而《WE》作为游戏的特点之一，就是玩家其实就等同于球队的主教练。这篇文章着重阐述的是一种思想观念，是一种方法论。希望广大球迷玩家能够通过掌握方法后，将其融为己用，根据自身的情况制定出合适的战术。所谓运筹帷幄，决胜千里，关键就在于双方在智谋上的战争。尝试将自己提升到一个主教练的位置去观察球队、去思考问题，这可能会为你的《WE》境界开辟新的思路。

胜利十一人实用技术 WE9研究之谋战

文 编

世界足球 胜利十一人9 Konami SPG
PS2 2005年8月4日
全年龄

Stratagem1 策谋·知势·虚实

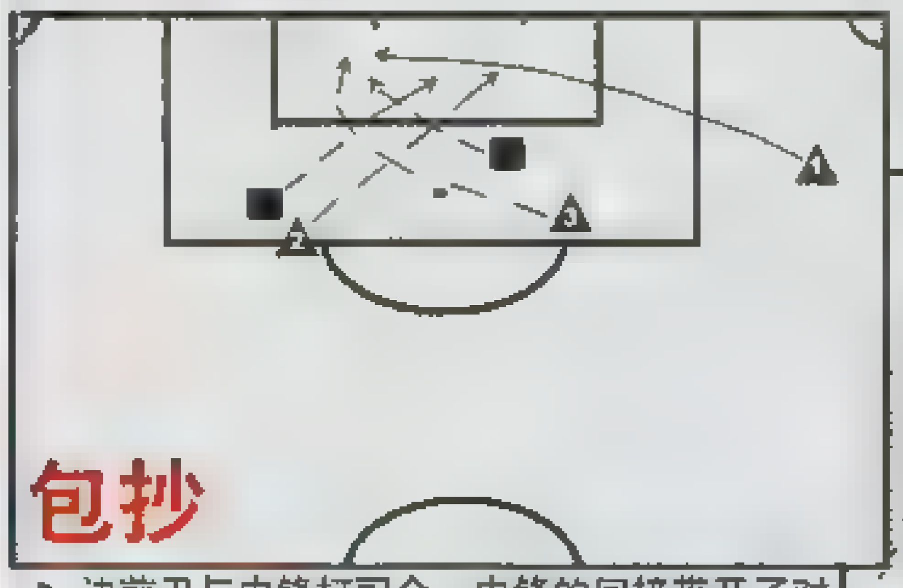
《孙子·谋攻》中说“知彼知己者，百战不殆；不知彼而知己，一胜一负；不知彼，不知己，每战必殆。”《WE》中透彻地了解对手和自己的各种情况，是制胜的先机。彼此熟悉的老对手如果相应地制定克制对方的战术打法，会使对方失去节奏，直接影响其技战术水平的正常发挥；从未交过手的遭遇战，在通过短暂并且细致的观察后，也可以通过改变战术打法来牵制对方的实力发挥。

《孙子·势》中谈到“凡战者，以正合，以奇胜。故善出奇兵者，无穷如天地，不竭如江河……战势不过奇正，奇正之变，不可胜穷也。”在《WE》中，主要攻击方向(攻击点)为正，牵制方向(牵制点)为奇；主力队员、固定阵容、阵形为正、替补队员、特殊阵容、阵形为奇；常用战术为正，特殊战术为奇；整体实力为正，机巧手段为奇。正确处理好正和奇的关系，堂堂之阵中突出奇兵，这是正奇之道的最高境界，也是我们战术使用能力的一个关键，而这往往需要积累大量的比赛经验并善于总结。

《孙子·虚实》中说“攻而必取者，攻其所不守也；守而必固者，守其所不攻也。故善攻者，敌不知其所守；善守者，敌不知其所攻。”攻与守，是所有竞技项目中的一对基本矛盾，《WE》中没有绝对的防守，也没有绝对的进攻。在《WE》中的战术安排要注重攻守间相互的平衡，尤其是由攻转守、由守转攻时的技战术意识的改变速度更是攻守关系的关键。《孙子兵法》中这段话的意思则是把攻守的关系趋于极端化，意即“善于进攻的能使对手的防守防无可防；而善于防守的可以让对手的进攻无从下手”。笔者认为，在竞技体育中要想做到进攻时如水银泻地，无孔不入；防守时固若金汤，针插不进的境界，除非交战的双方在竞技能力或状态上有着很大的差距，不然是不可能实现的。

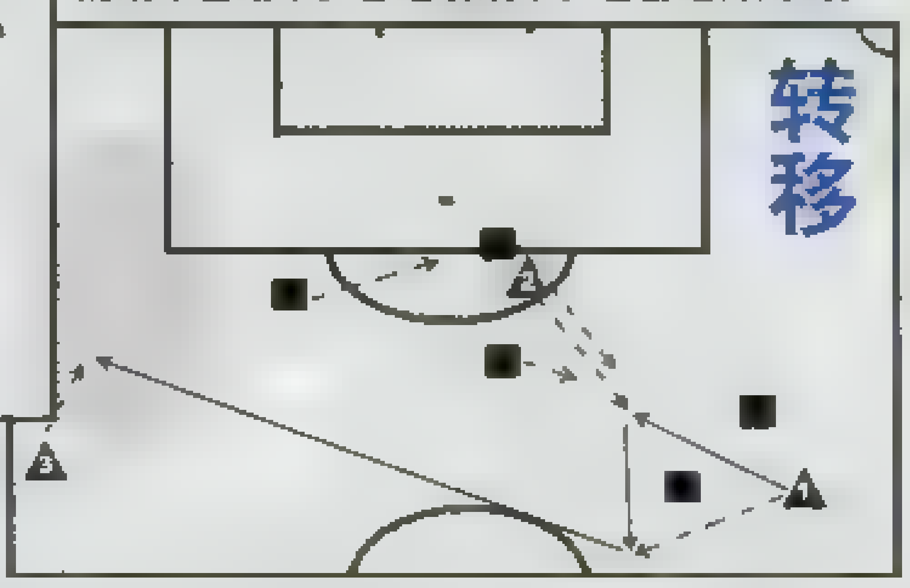
Stratagem2 因敌而变 制而胜之

《孙子·虚实》中还谈到一个非常重要的理论，即“兵无常势，水无常形；能因敌变化而取胜者，谓之神”。兵不厌诈、避实击虚、出奇不意、攻其不备、虚虚实实、真真假假等等，都是竞技体育战术中常用到的计谋。而在《WE》中，战术的灵活性和欺骗性也是通过这些方面表现出来的，比如战术设置中的压迫式防守(Zone Press)和造越位(Offside Trap)两项。在前场丢球后迅速地打开压迫式防守有就地反抢的用意，但是更深一层的用意是通过压迫式的前场逼抢迫使对方横传、回传和盲目地向前传，这时再适时地打开造越位战术便可以轻松化解对方的反击。同样的例子还有声东击西的第二空档、指南打北的异侧进攻、包抄抢点时的交叉换位、诱敌深入的防守反击等等。



▶ 边前卫与中锋打配合，中锋的回接带开了对方的防守球员，使得对方的防线朝这一侧倾斜。所以，长传转移到另一侧时会有很多空司。

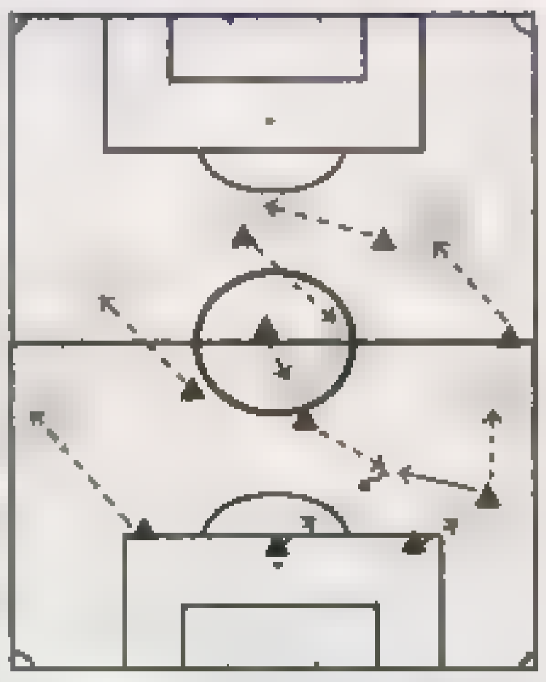
◀ 这是一个简单的交叉跑位，旨在干扰对手的盯人。这一般利用在底线传中，各种前场定位球的战术套路中。在运动战中，也会经常用到。



Stratagem3 规律为本 用之有道

足球是一项集体运动，其战术包括整体战术、小组战术和个人战术。

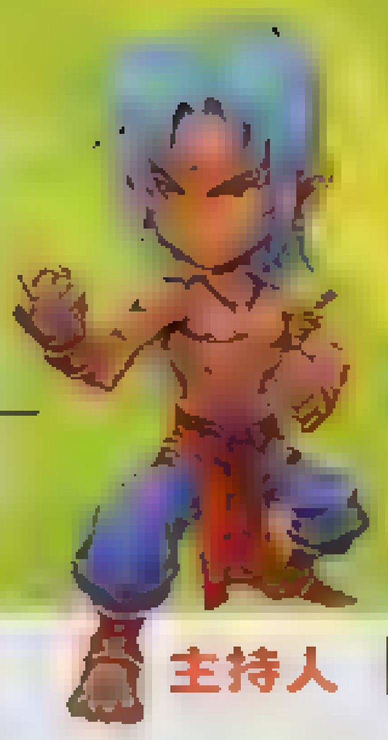
现实中足球运动的小组战术是需要几名队员的跑动和相互策应组合形成的，在完成战术的过程中还涉及到队员的跑动能力、队员的技术运用能力和对手所作出的反应等等因素。在《WE》中，虽然我们可以自由地控制持球队员的传、控、带、射。可以控制防守队员的跑动，但是我们所控制的对象仅仅是由切换光标所带来的个别控制权，对于场上其他大部分队员的无球跑动，看起来我们似乎是无能为力的。但实际的情况却是，几乎我们所操作的队员作出的每一个动作，都会对其他无球队员的行动路线造成影响。因为程序在设定无球队员的跑动方式和方法时，是根据被光标操作的队员作出的某一个动作或者是在之前预先打开的某一项战术而制定的。比如边后卫在本方靠近中场的同侧边路拿球时，其他队员和整个阵型也会相应地整体向这一侧的边线移动，同时会有一名前锋在前场横向往这一侧移动。如果这时你用手动长传或者△键直塞身后的话，这名横向移动的前锋就会迅速变向变速插向对方肋部的空当，形成突破。这些通过手控队员调整无球队员的运动规律，正是我们设计和制定战术时的关键所在。而在有了合理的战术框架之后，就需要我们通过训练来熟练地掌握，并且在比赛中适时、合理地运用了。



©2001 Korea Football Association. adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. ... FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. ... All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

过完年了，不知道大家的心情怎么样？是还在留恋过年时吃喝玩乐的愉快时光，还是已经满怀抱负地开始新一年的工作了？阿修罗心里是蛮激动的。因为新年要有新气象，在这新一年工作开始的时候，没有些新的变化是不行的！所以自己的心情必须保持在比较高调的状态。心情好了才能写出好的文章，画出好的作品。愿每一个一直以来支持“游风艺苑”的读者都能够有一个心情愉快的春天！

沈阳·LETHE

人物描绘得相当可爱，不过画面下部的橙子有些喧宾夺主的感觉，下次需要注意一下构图哦！

上海·魏信毅

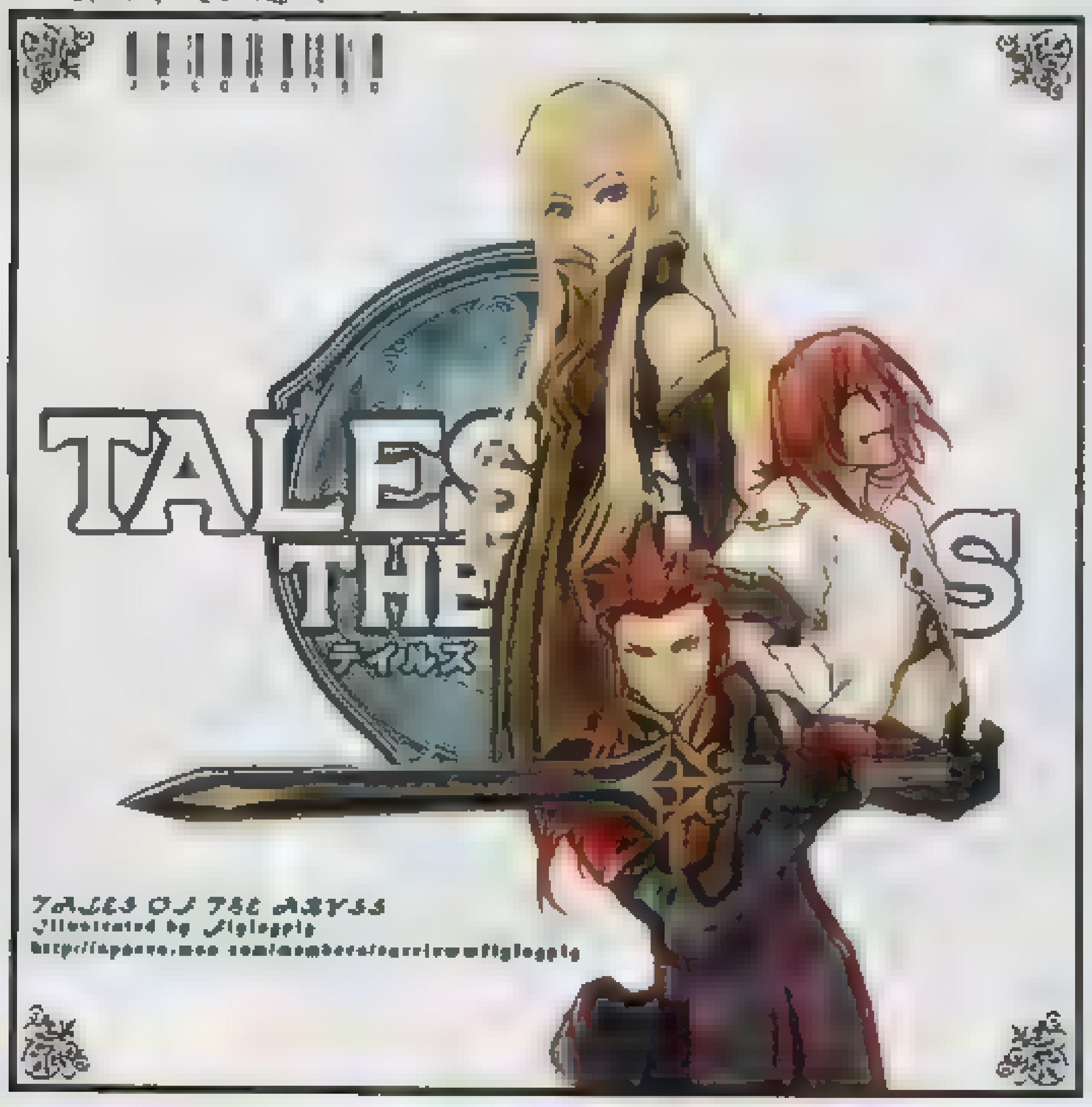
机体的机械质感表现得不错。不过Mk－II与Z最大的不同就在于它的厚重感，可惜作者把它处理得有些单薄。

济南·Christmas

圣诞同学的人物感觉相当独特，修长的身材感觉比较飘逸。今后也要继续向我们栏目投稿啊！

上海·刘迎青

一幅很不错的黑白稿，人物表情拿捏得很到位。不过，如果有可能的话，我更希望看到上色完成的版本。



沈阳·Flyingpig

卢克的眼神和表情相当邪恶——以上鉴定完毕。Flyingpig不要把自己的画风限定在固定的模式上。多创新才是王道啊！

昆明·婧

这卡桑德拉画得还是不错的，不过阿修罗发现作者描绘人物脸部时笔法变化太少，有些千人一面的感觉。下次要注意这一点哦！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

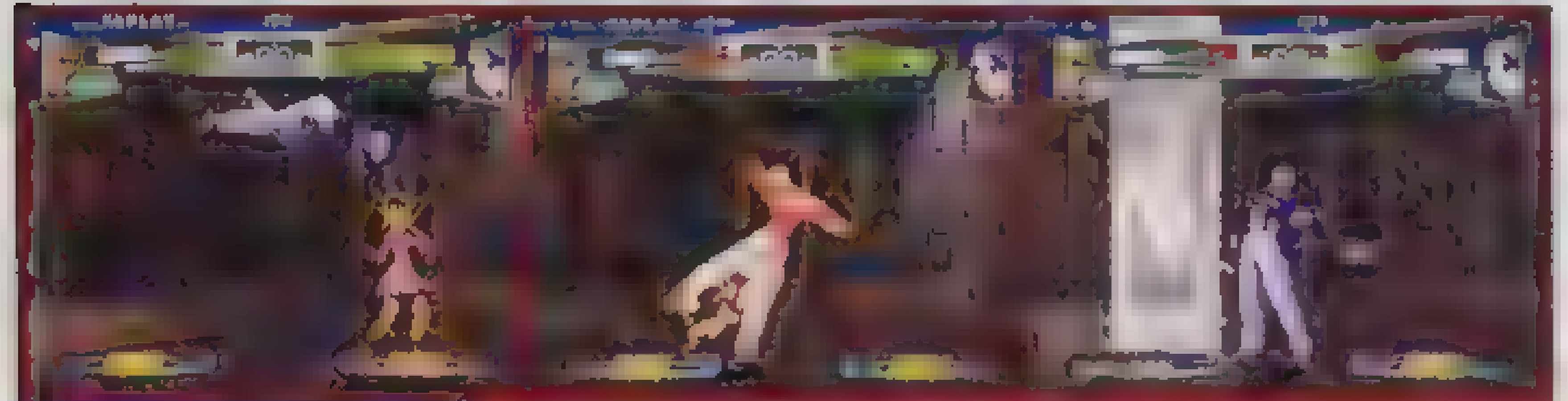
《格斗之王NEOWAVE》HEAT模式研究完结篇

以小博大的杀伤力

文 KYO(T)

除了前三期介绍的连技中HEAT之外，实战中的HEAT一般有以下四种情况：1.利用对方细微的破绽。有失误才有胜负，格斗游戏也是一样。尤其在《格斗之王NEOWAVE》中，利用对手些许的破绽进入HEAT状态可以给予对手更大的打击。2.对空。如何应对、减轻对方跳跃压制对自己的压力是2D格斗游戏一直以来的一个重大课题。看准时机让对空技附带上HEAT的效果不仅会在游戏中给予对手更大的伤害，在心理上也会给对手造成巨大的压力。3.空跳跃落地择。在防守的时候一般有站防、蹲防以及不能防(投技)这3种情况。跳跃攻击一般都可以站防，但是如果跳跃时不攻击，那落地时防守方瞬间就要面对蹲防以及不能防这两种选择。所以先通过跳攻击压制，然后突然给予对方2择是对战中很常见的战术。4.MAX2模式专用HEAT战术。在MAX2模式的情况下，必须到红血才可以使用SC、GB模式中需要2个能量才能使用的MAX超杀以及MAX2模式特有的MAX2超杀，所以在接近红血的时候可以利用HEAT扣血的特性，让自己达成红血状态。比如七枷社的MAX暗黑地狱极乐落的威力要比普通暗黑地狱极乐落大很多，所以之前HEAT的真正用意是为了最后可以连MAX暗黑地狱极乐落。

对《格斗之王NEOWAVE》的HEAT状态的研究到此就全部结束了，希望能对喜欢本作的玩家有所帮助。游戏中的很多技巧是触类旁通的，当对方有小破绽时可以HEAT，当对方有大破绽时更要HEAT，对方没有破绽时也要……算了，那是自残，最多只是吓唬人而已。



变身七枷社 （接近红血时）扭换大地（↓↙←A）→HEAT→站重脚→坡沟（→A）→MAX暗黑地狱极乐落（→↘↓↙←→↘↓↙←AC）

麻宫雅典娜 防御八神庵葵花1段→HEAT→闪光水晶波（→↘↓↙←→↘↓↙←AC）

不知火舞 花蝶扇（↓↘→A）→HEAT→花岚（↓↘→↓↘→AC）

玛丽 对方空中出招→HEAT→玛丽翻脸（↓↙←B）

坂崎良 （MAX2模式接近红血时）跳HEAT重拳→MAX龙虎乱舞

草雉柴舟 跳重脚→跳HEAT→投技

坂崎琢磨 跳重脚→跳HEAT→蹲轻脚→真鬼神击（近身↓↘→↓↘→A/C）

特瑞 对手跳跃→HEAT→能量喷泉

3DM
www.plumbook.cn

在2005年134期9月A的UCG上刊登了一篇题为《橘生淮北——罪恶工具在中国》的旨在推广街机“《罪恶装备》系列”游戏的文字，感叹《罪恶工具》在国内普及之艰难。士别三日当刮目相待，几个月过去了，让我们再来回味一下这段历史，翻翻又新添的几页，感觉一些正在发生着的微妙变化。

柳暗花明

文 DieGame

罪恶工具在中国II

死循环 没人玩 国外红火国内黄

与《街霸》、《拳皇》等系列相比，《罪恶装备》也许是缺少一个响亮又好记的名字。进入2003年，首届“斗剧”街机格斗游戏大赛在日本召开，《罪恶装备》理所当然地成为大赛的项目之一。通过斗剧的录像，国内的玩家在惊叹斗剧的震撼之余，也领略到了《罪恶装备》这款游戏的风采，但是国内机房仍然没有丝毫打算引进《罪恶装备》的迹象，而这一局面还将持续下去。2003年的5月，《罪恶装备》的续作(或者说是改进版本)《罪恶装备#RELOAD》登场。而国内的差距则在不断地拉大。《罪恶装备》已是日薄西山，玩家寥寥无几，被冷落在机房的一隅。玩家希望引进系列新作的呼声继续被游戏机房经营者们忽视着，进入了一个究竟是因为没有人玩才不进还是因为不进才导致没有人玩的怪圈。随着2003年7月《罪恶装备#RELOAD》移植家用机，国内的GGXX玩家基本上从游戏机房消失了，开始了转战家用机平台的时期。

路迷茫 脚彷徨 漫漫长夜人心寒

2003年底，在SAMMY的ATOMISWAVE基板平台上，“《罪恶装备》系列”推出了新作《罪恶装备ISUKA》，本想凭4人对战的新系统标新立异却适得其反。日本的主流GGXX玩家仍然坚决拥护《罪恶装备#RELOAD》，这在一向奉行新作的日本街机游戏界可谓罕见。果不其然，2004年举行的第二届斗剧仍将《罪恶装备#RELOAD》作为比赛项目而并未选择《罪恶装备ISUKA》。在这一阶段，国内的一些地区的游戏机房开始进入复苏期，开始大量引进日本的高端街机游戏和新作。通过和玩家的交流，有的机房准备引进《罪恶装备》这款在玩家中传得神乎其神、号称在日本如日中天而他们却闻所未闻的游戏。然而在这时，一些意想不到的麻烦却摆到了游戏机房和玩家的面前。

听说有机房进到《罪恶装备》的新作了，很多玩家兴冲冲地汇聚到机房，然后呈现在他们眼前的确是一款被称为《罪恶装备1.5》的不伦不类的游戏。由于当时的主要生产供应商SAMMY的ATOMISWAVE基板正在开拓市场，这款游戏是针对海外市场特别制作的，并没有在日本发售，属于在GGX基础上增加GGXX的一些招数和系统的杂交作品。当游戏机房向他们的进货渠道询问有关“《罪恶装备》系列”的游戏时，都被告知此乃系列最新作……结果自然是玩家有如嚼蜡、机房除了又多了一款鸡肋游戏加一块无法回收成本的ATOMISWAVE基板外一无所获。有的机房进到的则是《罪恶装备ISUKA》，但是由于对该游戏的系统不甚了解，甚至连该作最重要的“转向”键都未设置，导致玩家根本无法游戏；还有的机房引进的则是价格相对比较便宜且货源充足的《罪恶装备》。(在当时日本二手基板屋GGXX单售GD-ROM的价格为3000日元左右……)

曙光现 手中剑 战友摇杆来相见

直到2004年9月，上海的烈火游戏机娱乐成功引进了一台《罪恶装备#RELOAD》(俗称“青R”)，这才结束了国内(除港台地区外)无“《罪恶装备》系列”游戏最新作的历史。在这一期间关注网络消息的玩家可能知道，从烈火宣布引进《罪恶装备#RELOAD》到正式到货经历了4个月的时间。虽然当时距该作登场已经过去了整整1年，但因为其在日本仍是2D格斗游戏界的中流砥柱和“斗剧效应”，所以很难觅到二手基板，既便有机房卖出也会瞬间被其他机房买进。《罪恶装备#RELOAD》在一段时期内竟导致了“有价无货”的现象，堪称街机业界的一大奇观。终于功夫不负有心人，在许多玩家已经濒临绝望之时，《罪恶装备#RELOAD》的街机来到了他们面前。然而在这之前，该作的PC版已于2004年7月发售，玩家是否会因为可以在PC上玩而不来机房了呢？可喜的是，这种担忧是多虑了。玩家的回归给游戏机房增添了活力，也使“《罪恶装备》系列”游戏得以在国内的机房中繁衍生息。

春风吹 百花开 街机大树你我栽

2005年10月，京沪两地的游戏机房西单文化广场游艺厅和烈火游戏机娱乐第一时间引进了《罪恶装备#RELOAD》的续作《罪恶装备SLASH》，这使得国内的GG玩家终于可以与最新趋势顺利接轨了。据统计，截止发稿时国内的《罪恶装备SLASH》街机数量已达7台，分布在京沪湘苏4个地区。一款游戏从有到无，又从无到有，期间的艰辛恐怕只有经历过的玩家才能体会得到。相信在“斗剧'06中国预选赛UCG CUP”申请《罪恶装备SLASH》作为比赛项目的带动下，“《罪恶装备》系列”的游戏能在国内得到更加广泛的普及。

1998年，作为家用机平台的原创格斗游戏《GUILTY GEAR》(《罪恶装备》)登陆PS。可能当时谁也没有想到，它的续作将在短短几年内称霸日本2D格斗游戏界，成为历届“斗剧”必选的比赛项目之一。也许在不久的将来，“《罪恶装备》系列”也将在国内受到足够的重视，成为游戏机房进货的首选之一。

一切都有可能，事在人为。

www.plumbook.cn

文 罪工研

想象无极限

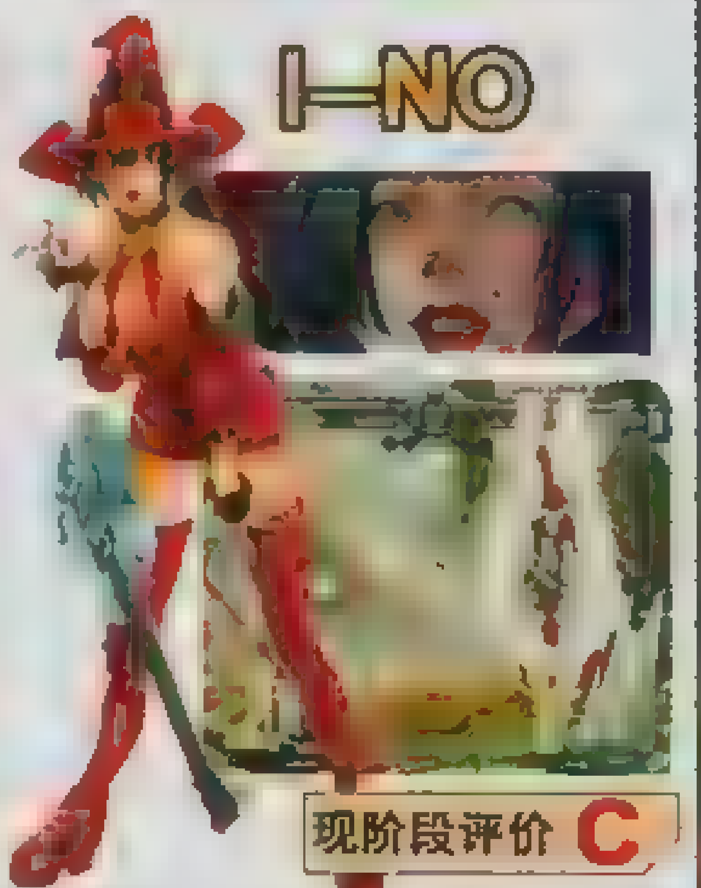
斗剧'06中国预选赛UCG CUP项目《罪恶装备XX SLASH》系列分析六

二月十八，紫禁之巅，一剑东来，天外飞仙。 2006年2月18日3点，西单文化广场电子游艺厅，这里将产生"斗剧'06中国预选赛UCG杯"北京赛区的出线战队。北京，向来是一个藏龙卧虎的地方。这次与上海烈火几乎同时引进《罪恶装备 SLASH》的街机，北京的格斗玩家正在酝酿着如何去称霸全国。俗话说得好，比赛嘛，谁不想赢呢？阿迪也希望在这次斗剧预选中，大家能够真刀真枪见个高下，这种刺激的气氛燃烧着男人们体内名为"征服"的好战因子。在此要感谢西单文化广场电子游艺厅和全体北京格斗玩家的大力支持，UCG将安排特派记者全程跟踪报道本次斗剧'06中国预选赛的战况。请您锁定UCG，一起来关注我们自己的世界大赛。

全角色主要变更点

- →P、→K的发生变慢，增加→K>站立HS的GC路线。
- 蹲HS的无敌时间增加，增加蹲HS>Dust的GC路线。
- JHS判定加强，硬直减少。
- 空中投落地后的有利时间变长。
- 空中Grave Digger(空中↓↙← P)着地硬直增加。
- Phantom Soul(↓↘→ P或K)命中后(诅咒状态)乌鸦的攻击顺序变化，K版Phantom Soul(↓↘→K)移动速度加快，诅咒状态的持续时间增加。
- Master of Puppet(↓↘→↓↘→ HS)动作变化，有效距离变远。增加FRC，时机是第1段达到最远处时。
- Master of Puppet(↓↘→↓↘→ HS)命中后除了原有的强化树(↓↙← S)之外增加强化网(↓↙←HS)，可以将对手固定一段时间并随意追打(但修正极大)。强化网和强化树的使用次数共享，Master of Puppet第1段命中时增加2次，第2段命中时增加1次。

总评：各个细节有了略微强化，比较实用的是空对地的JHS和地面牵制中的蹲HS。由于Phantom Soul(↓↘→ P或K)后乌鸦的攻击顺序变化，和乌鸦配合的连携也需要重新构成。Master of Puppet(↓↘→↓↘→HS)FRC的连续技可以在用强化网将对手固定后用强化树使其中毒。



- Hover(→→)增加惯性，Hover中可以2段跳或者空中Dash。
- 远S变为2段技。第一段Counter时弹墙；第2段浮空效果，强制修正50%，不能用必杀取消。
- 蹲S的硬直增加。
- →HS变为一段技，仅剩原来的第2段。
- JHS的威力略微减少，发生变快，对地判定加强，不能受身时间增加。
- 增加地面投FRC，FRC时机为使用琴弦攻击后。
- P版狂言实行(空中↓↘→P)落地硬直增加，命中对手或被防住会向后弹，之后可用必杀技或者Dash来取消硬直，命中地面对手时对方不会倒地。空中命中时不能受身时间加长。
- K版和S版狂言实行(空中↓↘→K或S)命中时有扣下效果，Counter时弹地，弹地高度和命中对手时的高度相同。
- 大木(←↙↓↘→ S或HS)的低姿势持续时间增加，维持到攻击判定发生前。
- 横Chemical爱情(→↘↓↙←→K)追加背后攻击判定，不能受身时间大幅减少。
- 增加新技纵Chemical爱情(→↘↓↙←→S)，可FRC。FRC时机与横Chemical爱情相同。

总评：Hover增加惯性使择下段成功时连段更加稳定，当中2段跳和空中Dash更进一步增加了多择的变化。由于横Chemical爱情的不能受身时间大幅减少，连续技中要想令对手倒地必须用到狂言实行或纵Chemical爱情。总体技巧性要求上升，不过连续技威力也进一步提升。

- Step(→→或←←)中跳跃会附加惯性
- 空中Dash的距离和滞空时间变短。
- 无敌附加(※)的最大无敌时间减小。
- 远S硬直增加，[近S>远S>近S>远S]变成了蹲姿限定。
- 扫脚(↓D)的距离约减为原来的一半。
- 蹲HS硬直减小,Counter时对手弹起的高度增加，可接→HS等。
- JD硬直增长,不能受身时间大幅减小。
- →K发生变慢,硬直减短,着地硬直减小，落地可直接目押近S。
- Faint(→K按住不放)全体硬直增长,着地硬直减小。
- UNDERTOW(→↘↓↙←→P)，变为可以防御。攻击等级增加,发生前可以硬扛一下攻击，收招硬直减小,Counter时对手弹地。
- 新增必杀技MAPPA HUNCH(HOLD)(↓↘→ P或者↓↘→K按住不放)，纯移动技。
- PILE BUNKER(DANDY STEP后P)气绝值变为0，DANDY STEP(↓↙←P或K)后接受追加输入指令的时间变早。
- CROSSWISE HEEL(DANDY STEP后K)攻击力下降，第2段强制修正70%。
- UNDER PRESSURE(DANDY STEP后S或HS)第一段硬直增加。
- DEAD ON TIME(→↘↓↙←→S)可FRC,FRC时间为判定结束后下落时。
- 直下型DANDY(空中↓↙←↓↙←S)发生变快，诱发摇晃时间增长,空中命中时不能受身。

总评：前作近于无赖的无敌系列和吸血Loop基本根废，JD不能受身时间大量减少使得空中连续技后要继续压制必须用到直下型DANDY，新增的MAPPA HUNCH(HOLD)为用来骗投用于打乱对手节奏非常有效。虽然大部分招数给削弱了，不过火力依旧健在，减少了前作一次事故直接结束比赛的可能性。

无敌附加(※)：用跳跃取消Back Step(←←)会带有Back Step的无敌时间，如果用必杀技取消Back Step中的跳跃，必杀技也会带有Back Step的无敌时间。例如输入Back Step中输入↓↘→P，使出的MAPPA HUNCH(↓↘→P)就会带有Back Step的无敌时间。

- 防御力下降。
- 地面投攻击力下降，空中投50%修正。
- 扫脚(↓D)攻击力提升，硬直减少，不能取消杀技。
- JP增加90%修正。
- 鱼(↓↙←P或K或S或HS)，Dizzy受创则消失。
- 火把(↓↘→ S)可以FRC，增加抛物线版(→↓↘ S)。
- 雷针(←↓↙ S)后按住键针会在空中停滞，松开则向对手攻击。
- 泡(空中↓↙←P或K)，增加S版(空中↓↙←S)，触地后会弹起。
- 冰(↓↘→ HS)增加85%强制修正(※)，Counter时对手会高高飞起，即使不FRC也能追击。

总评：连续技、连续多择的主要中介——扫脚(↓D)不能取消必杀技是最大的弱化点。鱼(↓↘→ HS)虽然增加了强制修正，但是Counter之后能够不用能量跟连续技，牵制时可以适当多用。蓄力雷针(←↓↙ S按住)可消耗攻守兼备，而增加了FRC的火把(↓↘→S或→↓↘ S)则多在版边压制中使用。

(※)强制修正：带有一般修正的技只在其为起始技的时候有效，而带有强制修正的技即使是在连续技中途使用也会影响该技以后部分的攻击力。

关于"《罪恶装备》系列"历史和详细系统介绍可到罪工研网站查询

plumbook.cn

映画馆

为游戏玩家推荐电影佳作

新春观影推介

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn

小编们的春节假期过得可谓无声无息，这就又得投入紧张的工作中了。当然，几位喜好电影的小编也在假期里恶补了一番，也有不少人走进了电影院，去感受真正的观影气氛。这不，GOUKI对《金刚》赞不绝口，而美编一刀则在观看了李连杰的《霍元甲》后感慨良多，他们在levelup.cn的博客上对影片有更详细的评述，有兴趣的读者可以去看看。而胜负师要介绍的是奇幻大作《纳尼亚》，影片的素质有保证，而且和《金刚》一样也已经有游戏推出，可以说是近期值得关注的影片之一。

[金刚] King Kong

推荐度：★★★★★
导演：彼得·杰克逊
主演：娜奥米·沃茨、杰克·布莱克、亚德里安·布罗蒂、杰米·贝尔
片长：187分钟
发行：环球
上映日期：2006年1月12日

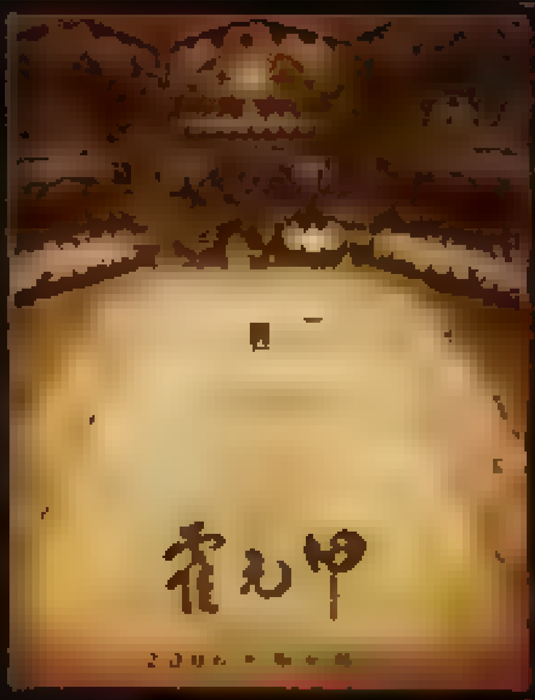
让我们与金刚一同叫喊

彼得·杰克逊版《金刚》改编自1933年的原版同名作——说到改编，这已经是这只大猩猩第10次登上银幕，而最近一次也是十几年前。故事本身可谓是简单至极。

看这部电影，当然是看金刚。但在电影开场的一个小时里，你是根本见不到这只大猩猩的。不过，彼德·杰克逊的《金刚》整体上依然延续了《指环王》的风格，拍摄手法精致而且成熟，各种小细节的穿插以及剧情的起伏都让人投入其中。自从金刚现身之后，观众的神经就一直紧绷着了。最精彩的当然是金刚大战三只V-REX，虽然片段之前已经在《金刚制作日志》里先睹为快了，可能有些废话，但GOUKI还是要说，在电影院看到这一段感觉就是爽啊！80块的电影票，哪怕就只冲着这一段也值！在观看这一段时，还有人情不自禁地大喊起来，足见这一段之疯狂！而长颈龙暴走那一段也是让人吃惊——大概杰克逊导演说的"要让场面失控"就是这个意思吧？那么多的恐龙，就算是在《侏罗纪公园》里也没见过。电影散场后，有同事说，"相比起游戏里的这一段，那条道路比电影里宽太多了，还是电影的表现力强啊！"

金刚不会说话，所有的情绪都通过肢体语言、咆哮还有眼睛来表达。它看女主角安的时候，的确是充满了爱意的——或者说是"善意"。一开始它抓着安跑来跑去的时候，我还担心会不会一不小心用力过猛就……但随影片推进渐渐才明白，安在它心中的地位，其实就是女神。金刚被绑在铁柱上，它看到从台下升起一个和它一样被绑着的金发美女，这时它的眼神充满了关切，但在明白了真相之后随即就再度杀气腾腾！这不禁让我想起《千里走单骑》里关于面具的那段话——金刚在任何时候，都是在做它自己，而且，不可动摇。

人和动物之间的关系究竟是什么样的？人类之间可以高喊平等自由，人类和动物之间呢？诚然，金刚只属于它自己的世界，与文明世界其实是格格不入的。从它被带到纽约的那一刻起，就已经注定了它的结局。但对于人类来说，是否也应该在动用飞机大炮追杀金刚的时候反思一下自己的行为呢？在游戏版本里，如果满足了一定的条件，金刚就有一个GOOD ENDING——回到它自己的王国。也许，这就是《金刚》FANS彼得·杰克逊一直以来的愿望吧。[观影人：GOUKI]



[霍元甲] Fearless

推荐度：★★★★☆
导演：于仁泰
武术指导：袁和平
主演：李连杰、孙俪、董勇、中村狮童
片长：103分钟
发行：哥伦比亚三星中影集团
上映日期：2006年1月25日

活着从来不是一个人的事

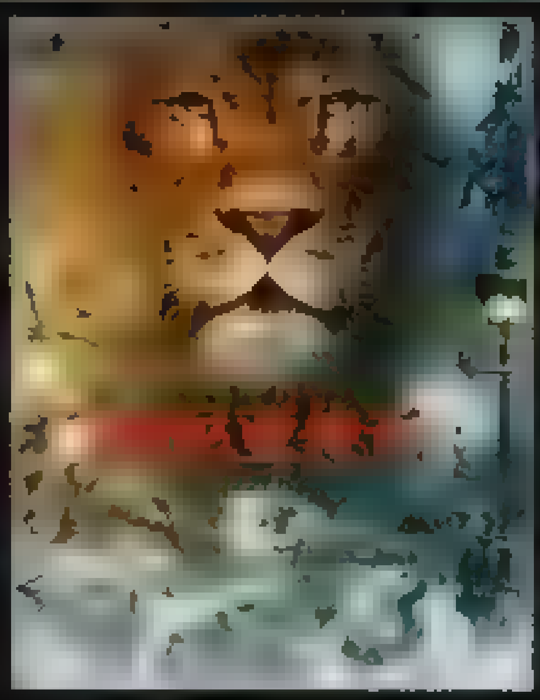
这是在影片《霍元甲》结尾，李连杰借剧中人之口讲给观众的话，家国豪情，振聋发聩。

"学武意在强身健体，切忌好勇斗狠"、"废除以命相搏之陋习"、"消除门户之见"、"战胜自己"等主题，在包括李连杰作品在内诸多武术电影中被反复讨论过，而影片中也的确没有更新的东西。不过，既然是"李连杰最重要电影"，原因应在于本片是对他武术理念集大成式的综合展现。事实上，个人认为影片中"说理"的比例和处理方式还是值得肯定的，往往在情节发展到矛盾冲突最激烈、场面最出采之时，了了几句，娓娓道来，言简意赅，字字珠玑。更可贵的是，影片并未只停留在"就武谈武"的层面。上百年西风东渐，国人意识里对本国传统文化的认同感正在丧失，民族文化如何传承，对任何个人来说都是过于宏大的题目，但假如我们也能像《霍元甲》的主创人员那样认真思考这一问题，那么在看到片尾人们振臂高呼"自强不息！"时，定会热血沸腾。

至于影片本身，作为一部武术电影，影片在动作表现上交足了功课。"华人第一武指"袁和平先生设计的硬桥硬马，线路清晰的动作毫不含糊，刚猛异常但不失优美，很多堪称"奇想天外"的动作场面和细节处理，都是第一次出现在他担任武指电影中。而李连杰的表演则延续了其优美帅气、英姿飒爽的风格，影片前半段诸多生死相搏的场面都将武术作为搏击之术的剽悍展现得淋漓尽致。此外，影片中镜头与特技运用也恰到好处，在对战中，局部特写镜头结合突然变慢的特效将电光火石的生死瞬间表现得异常刺激。而通过电脑特技再现的上世纪初叶的繁华上海，也把整个氛围烘托得大气十足。总之，影片的音画表现在现阶段的武术电影中实属上乘。

另外，值得一提的是李连杰在影片中的表演已然不仅可以用"可圈可点"来形容了，少年好勇斗狠，嚣张跋扈的模样，和好友决裂时写满愤怒与不解的泪眼，怀抱亲人尸体时那张充满悔恨与自责的脸，心境复苏后面对强悍敌手时自信却不失稳重的宗师气度等等，我们的"功夫皇帝"都诠释得非常到位。如此看来，相信即使今后改拍文艺片，李连杰也定然能轻车熟路。

综上所述，《霍元甲》是一部不可错过的影片，强烈推荐给所有读者朋友！[观影人：一刀]



[纳尼亚传奇：狮子、女巫和魔衣橱]

推荐度：★★★★
导演：安德鲁·亚当森 主演：蒂尔达·斯维顿、詹姆斯·麦卡沃伊、鲁伯特·埃弗雷特、吉姆·布劳德本特 片长：125分钟
发行：迪士尼 上映日期：2005年12月9日(美国)

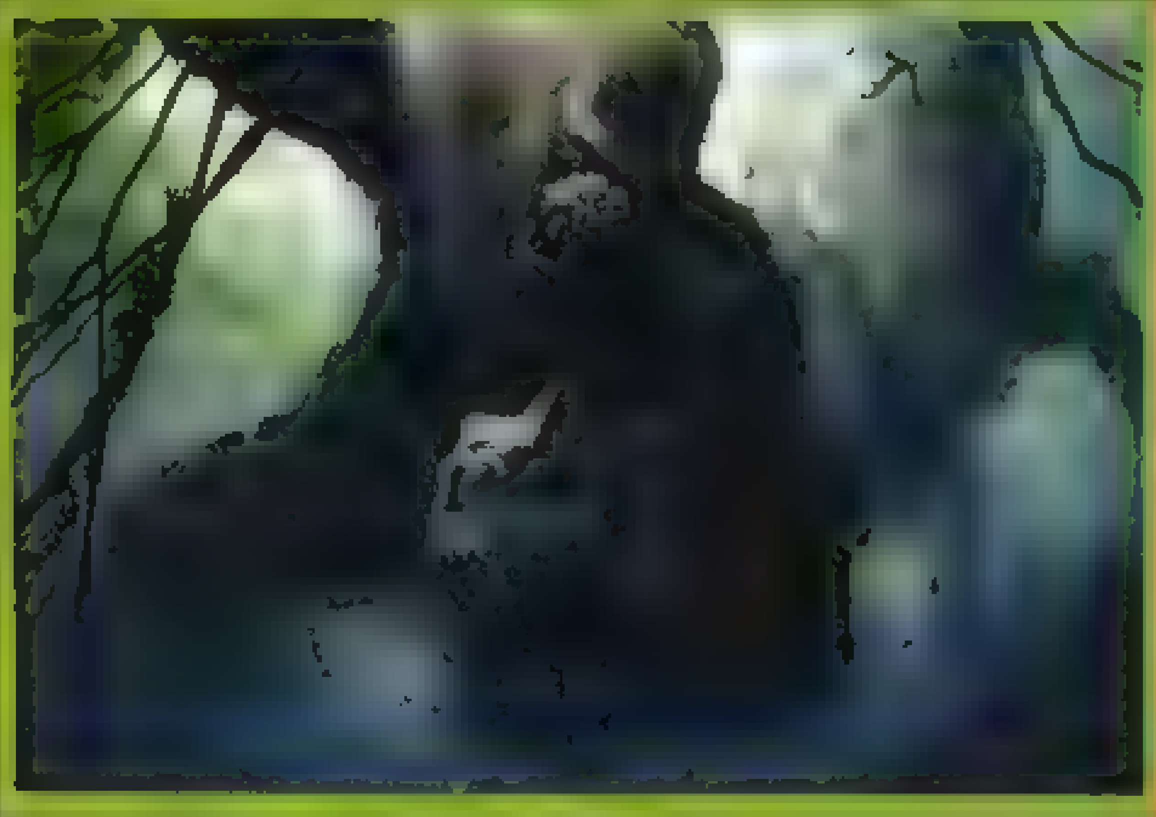
儿童奇幻经典的现代演绎

出自英国著名文学家C.S.路易斯(1898～1963)的奇幻小说系列《纳尼亚传奇》素有"儿童文学世界的《指环王》"之称，在50年前就有无数书迷将其奉为经典。而自去年圣诞强档上映的改编电影《纳尼亚传奇：狮子、女巫和魔衣橱》也以破竹之势在全球夺下超过六亿美元的票房！就成绩而言已然超越了同期的《哈里·波特4》和《金刚》等大片。对于这些，胜负师早有耳闻，所以对本片也就格外感兴趣，但一直等到一月份，才机会观看了本片的DVD。因为版本和清晰度都很不错，所以也算一睹影片的全貌。个人觉得影片的动作场面相对温和，并不像《金刚》那样的作品强调影院效果，等不及的朋友倒是可以找来先睹为快。

比较意外的是一个童话故事却有着一个残酷的开场，背景设在二战时期的英国，彼得、苏珊、埃德蒙和露西四兄妹为躲避战火而前往乡下投奔古怪的麦科迪先生，但他们因为性格各异而时常产生分歧和争议。年幼的苏珊因为误入麦科迪大房子中的魔衣橱而进入了魔法王国纳尼亚，随后四兄妹均进入了被邪恶白女巫诅咒的纳尼亚，性格反叛的三弟埃德蒙被白女巫危逼利诱而背叛，其他三兄妹则加入了狮王阿斯兰的阵营，正义与邪恶之战一触即发，四兄妹也将在这个神奇的世界中展开惊心动魄的冒险……故事的结构并不复杂，有必要的戏剧冲突，小演员们的表演清新自然，值得称道。影片的对白沿袭了原作风格，充满了宗教色彩，与极富诗意的场景相得益彰。

需要指出的是，这毕竟是面向较低年龄、家庭观众以及原作书迷的影片，（这也是其横扫票房的原因）《怪物史瑞克》的导演在执导本片时为了分级的需要，在暴力、战争等内容的表现上都比较收敛，比如正邪两大势力的对决虽然也表现出了冷兵器时代战斗的那种宏大场面，但全片几乎没有出血画面，就算是兽人、魔族的长相也不会显得过于恐怖狰狞。这些对于习惯《指环王》风格的成年观众来说可能会有些不够过瘾，但本剧也正是力图营造这种温馨阳光、老少咸宜的奇幻氛围。

影片在国内的上映时间是3月10日，喜欢奇幻风的玩家和影迷倒是可以走进剧院，解读以现代手法演绎的半个世纪前的经典。[观影人：胜负师]



www.plumbook.cn

为PSP把脉

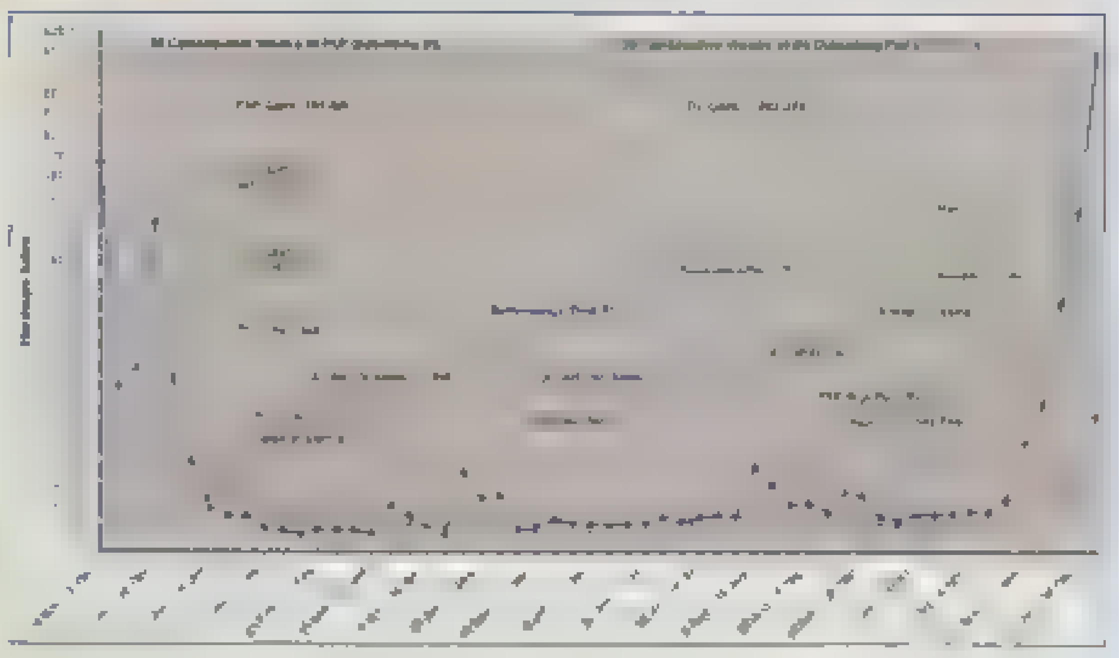
文 天之业云

真正的速度是察觉不到的，就像你不知道什么时候花会开，什么时候婴儿会长出第一颗牙，什么时候PSP、NDS悄然度过了各自的一周岁生日……

在习惯性地恶搞两句之后，我们又一次回到掌机讨论的正题上来。大约在一年半之前即2004年5月的第十届E3展会期间，笔者曾经为当时箭在弦上即将发售的两台新世代掌机做过一个名为《硝烟——在口袋中燃起》的预测性评论。当时粗略地比较了一下局势尚未明朗化的两台新世代掌机的软硬件优势，以及猜测了一下两台掌机背后的公司——任天堂和索尼对于两台掌机的产品定位和可能采取的商业策略。时至如今，随着次世代掌机大战的逐渐升温，两台掌机的硬件条件和软件阵容也开始逐渐地明朗化，并在2005年末交上了各自发售一年之后的第一张成绩单，但考虑到NDS和PSP在产品定位、销售策略上存在着巨大的差异，所以对于这两张成绩单的解读，可能并不能简单地把注意力放在销量数字上面。

和很多朋友一样，两台掌机中，笔者更为关心SONY PSP的表现。作为有史以来掌机王国最强有力的挑战者，PSP在推动掌机硬件跨时代进步的同时也为这原本略显乏味的掌机市场带来了一线新的生机和活力。更为重要的是，我们从此终于可以摆脱无数次翻炒的马里奥和塞尔达，而在那方寸之间的掌机屏幕中也可以寻找到适合我们自己的一片天空。但所谓谋事在人、成事在天，一台主机最终能否走向成功，仅仅拥有玩家的热情是不够的。粗略地说，一台游戏主机最终的成败往往取决于硬件条件、软件阵容和公司决策这三个方面。一般硬件条件在游戏主机的发售之初都已经大致明确，对于游戏主机来说这属于先天条件，相对稳固、不易变动而并非像软件阵容那样多变和公司决策那样灵活，特别是NDS和PSP在硬件设计这一点上存在着巨大差异，两者一比较，高下立现。另外，在NDS和PSP的发售之初，类似硬件剖析的文章简直可以用铺天盖地来形容，几乎所有的游戏媒体都把注意力放在了PSP那跨世代的强劲性能和NDS那别出心裁的双屏设计上面，所以大家对它们硬件水平上的差异早已经心知肚明了，在这一点上这里倒不用多费唇舌。而另一方面，主机的软件阵容和公司的战略决策相依相存并将伴随游戏主机的整个生命周期。历代的主机大战的结果告诉我们，游戏主机的最终成败并非仅仅由硬件决定，先前的例子很多，就像N64相对于PS，Xbox相对于PS2等等。在掌机领域这一点也尤为明显，史上最长寿的主机GB在其一生之中一直不乏实力强劲的挑战者，但却能自始至终傲然君临于天下，这与其本身庞大而精良的游戏阵容以及任天堂公司明智的战略决策是分不开的。因而软件阵容和公司决策对于PSP这台新主机来说，同样是能够决定其将来命运至关重要的因素，只是这两点相对于犹如板上钉钉的硬件数据来说要显得扑朔迷离得多。未来的软件支持现在尚属于未知因素，前途未卜，而未来的公司战略则是秘而不宣的高度机密，一般玩家根本没有机会了解，我们可以掌握的信息资料，只有这短短的一年发售期中两者的表现而已。PSP的前途命运和SONY公司的未来走势都要从中进行推敲，因而这一年发售期中的数据显得尤为重要。

当然，即使作为PSP的支持者之一，给出一个PSP、NDS最终谁胜谁负的预言仍然是一种非常愚蠢的做法。笔者并非诺查丹玛斯，也根本没有打算去作这样的一个预言，因为笔者希望看见的是一个相互竞争、相互提高的掌机市场而并非是某一家独霸天下造成的一潭死水。所以我们这里评析PSP在这一年中的软件、商业策略上的表现，其目的只是借助大家的眼睛一起来看看它在这一年中哪些地方做得不过不失、哪些地方又做得矫枉过正，以及给出一些意见和想法而已，最终还是希望两台掌机都能在相互竞争中茁壮成长。掌机市场因两强相争而繁荣昌盛是我辈之幸事，这样的局面我们自当竭力维护，并希望以往因一



▲NDS、PSP日本销量情况比较图。

家独大造成的用户面低幼、游戏风格单一、选择范围狭小的局面永远不要再来。

望闻问切

既然本文名唤“把脉”，那笔者也就悬壶济世一把，从中医的望闻问切开始来看一看这一年多来，PSP身上有没有问题，有问题的话那又在哪里。至于为何笔者在这里说貌似完美的新世代掌上综合娱乐平台PSP略有小恙，且听本大夫慢慢道来。

我们先从PSP的老对手NDS在过去一年中的表现谈起。作为一款目的为牵制PSP而诞生的掌机，NDS显然打了一个大胜仗。在过去一年中NDS上吸引眼球、拉动销量的大作频出，真可谓风光无限、一路高歌。我们以前在对NDS的战略意义中的讨论中曾经提及，任天堂选择在PSP发售的时机推出如此一台另辟蹊径的异类掌机，对PSP有着很大的牵制意味。首先，任天堂的正统掌机GBA在硬件上的特征和PSP过于相似，笔者认为SONY在设计PSP之初，一定对GBA做过透彻的分析，在吸取GBA优点的同时，在硬件上又做了彻底的加强。而任天堂并不适合与SONY在硬件技术上做正面的较量，GBA和PSP过于相似的硬件特性，很容易让玩家产生比较两台掌机硬件水平的冲动。事实上当初已经发售三年的GBA在性能上又差PSP一大截，拿一台硬件上丝毫不占优势又略显老态的掌机去和新世代综合掌上娱乐平台PSP去做正面竞争，无异于是以卵击石，假如继续在这样的一台掌机上投入大笔资金制作超级大作，以及投入大笔的宣传费用可以挽回一点劣势，但却始终无法改变硬件上的不利地位，而在这个时机推出下一代GBA即所谓的GBA2的话又为时尚早，另外笔者相信当时任天堂也没有对GBA2的设计做好充足的准备。那么与其以己之短，较人之长，倒不如另辟蹊径，于是NDS应运而生。

当然任天堂一直对外宣称NDS的推出和PSP无关，NDS的计划早在2003年PSP曝光之前就已确定，但实际上，任天堂一贯虚虚实实的商业策略让人一直怀疑上面这种说法的真实性。我们从GBA过短的生命周期，NDS过短的设计时间，NDS计划宣布和发售的时机选择，硬件水平和GBA相比进步甚小，以及另辟蹊径的硬件策略上都是可以看出来的，NDS其实就是任天堂用来四两拨千斤地化解SONY来势汹汹之威胁的利器。当然，任天堂所谓的制定NDS的计划要早于任天堂得知PSP的存在倒也不能说是谎

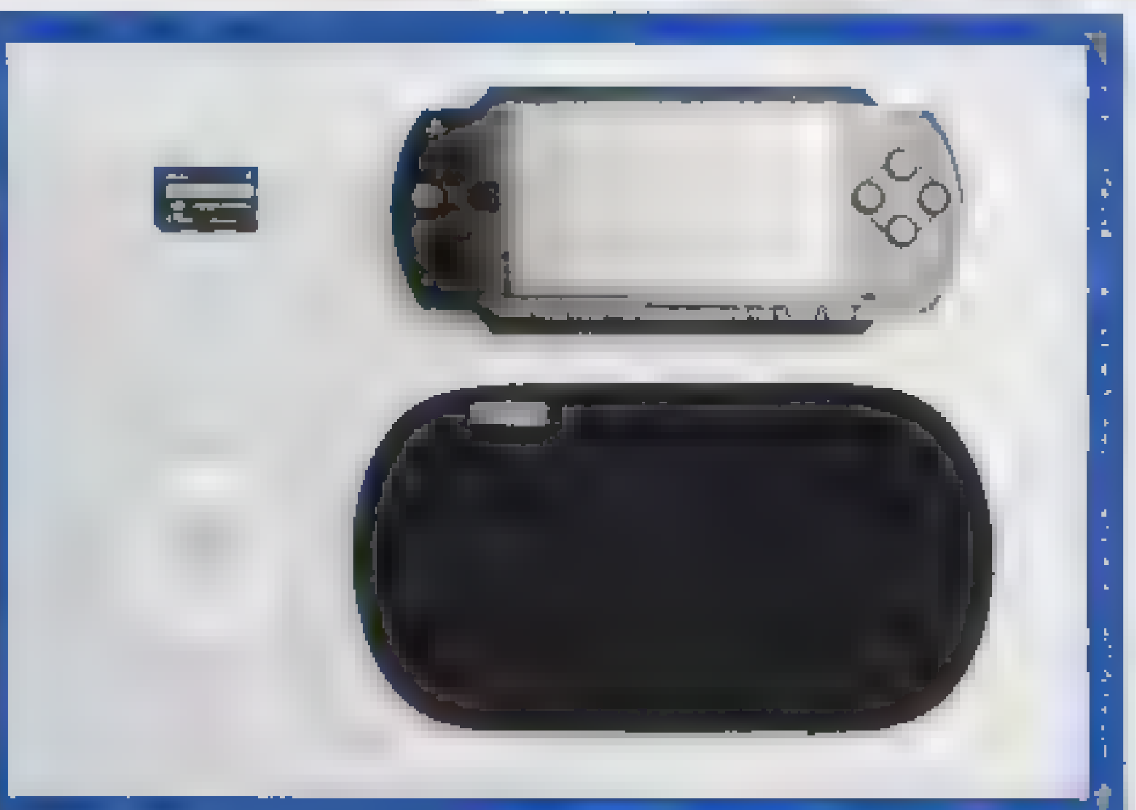
本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

话，只是一般公司都会为未来的商业策略做多个备用企划，而类似于NDS计划这样的备用方案在得知PSP即将发售的消息之后，自然就被堆上了山内溥的办公桌。

事实上任天堂在NDS发售之后的商业表现更证实了笔者的想法，NDS的推出并没有结束GBA的生命周期，两者平行发展，GBA上面仍然可谓大作不断，SE甚至将《最终幻想Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ》一股脑地往GBA上移植，而且诸如《口袋妖怪迷宫》这样的作品也同时推出了两个版本，NDS上的主要游戏又几乎都为拓宽游戏概念、推广游戏新玩法的异质游戏，以优秀的创意和点子取胜，但成本投入却相当低。也就是说任天堂确实是将NDS当成了一台另类掌机来发售，利用它而巧妙地避开了掌机硬件大战的泥潭，而GBA2作为正统掌机的后继者则始终是任天堂另外一把未出鞘的利剑。

从日本主机周销售对比中我们可以看到，在两台主机发售的最初六周时间里，NDS在销量上一直保持着较大的优势，平均每周要比PSP高出15万台左右的销量。原因我们在一年半之前的预测文章中早已提及，兼容GBA的NDS在玩家心中拥有很大的消费惯性，可以方便地将GBA上原有的用户群转移到新主机上来，NDS微妙的发售价格也让一般玩家觉得再购入一台NDS谈不上什么负担，但同时入手PSP和NDS两台主机则可能需要喘口气。任天堂多年经营所培养出的一群忠实用户群是这六周销售期的中坚力量，剩下的很大部分则是在两台主机中摇摆不定的持币观望一族。当忠诚的"任饭"在最初的六周之内人手一台NDS之后，暂时缺乏强力游戏推动的NDS销售势头开始变缓。而PSP则凭借先进的硬件水平和出色的外形设计开始吸引普通游戏玩家的眼球，特别是一些家用机上移植作品的发售，其媲美家用主机的华丽游戏画面让很多摇摆不定的观望者看到了新时代掌上游戏机强劲的性能，SONY的两代家用主机霸主PS、PS2所培养出的一批推崇新潮、时尚的游戏玩家的购买力也开始逐渐体现。在接下来的十四周时间里，春季的游戏淡季让两台主机都缺乏强劲的力作，因而在硬件水平上占先的PSP在这个期间一直在销售上对NDS保持微弱的优势，一直到混战中从任天堂营中出乎意料地杀出一员白盔白甲的小将——任天堂启用年青制作人组野秀树制作出了可以载入掌机游戏史册的超大作《任天狗》为止。

日本权威媒体给予《任天狗》40分的满分评价，成为日本视频游戏史上仅有的五款满分游戏之一。这样的一款优秀作品，不仅为任天堂带来了名利双收的局面，更重要的是，它改变了既往任天堂只着意低幼年龄层的形象，在青年和女性人群中拓宽了自己的用户层，这一点对于一贯以保守的精明商人形象示人的任天堂公司来说，显然拥有着革命性的意义。而《任天狗》这款优秀作品在让任天堂保持自己在低幼用户层中优势的同时，直接把影响力施加到SONY的核心用户层即年青消费者之中，可以说是在SONY后院中放了一把大火。《任天狗》的成功当然是源于任天堂多年来在掌机领域积累下来的游戏制作经验，这是一款为NDS度身定做的作品，"触摸自己的宠物"这句口号让许多青年消费者在面对可爱的狗狗时欲罢不能的背后，是任天堂对掌机用户游戏心理和如何在游戏中发挥NDS触摸屏优势的深刻理解，而任天堂的英才慧眼更是让年青制作人的才能在良好的环境中得到充分的发挥。《任天狗》在青年和女性玩家中的巨大影响力让普通消费者重拾对任天堂这家百年老铺的信心，这让NDS在后来的销售中一直保持着优势。



紧接着百万级软件《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》将这种影响力进一步发挥，这款低成本的游戏甚至吸引住了一向被忽视的潜在游戏玩家——中年职业人群。而8月的畅销作品《Jump全明星大乱斗》则是一款瞄准庞大的漫画用户群的杂烩饭，27部经典漫画勾起老玩家的无限感动，不知不觉中让人回忆起往昔的黄金岁月。至于后来让NDS热到脱销的圣诞三连发《口袋妖怪 不可思议的迷宫》、《动物之森》和《马里奥赛车》则显然是对任天堂来说驾轻就熟的面对低幼年龄层的作品，至于锁定圣诞节推出则显然是出于任天堂多年来对游戏消费心理的成熟把握，即圣诞节是一年之中父母最有可能买礼物给孩子的节日，还有什么时机比圣诞节更加适合推出小孩子们喜欢的游戏呢？难怪NDS会被卖到脱销。

到此为止，任天堂对NDS的经营策略已经非常清楚明了，不仅要防御性地巩固自己的低幼消费群，更要主动出击，从SONY手中抢走青年消费者群体，最后还在向来被忽视的中年年龄层和女性消费者中努力发展自己的用户。防御、进攻和开拓一起来，而这一切又都是依靠原创新游戏来实现的，一直到最后，任天堂仍然没有动用手中的三大神器、即《马里奥》、《塞尔达》、《口袋妖怪》的正统续作，仅仅从多年掌机游戏开发经验和对掌机玩家消费心理的把握出发所制作的这一系列原创作品就下出如此一着高妙的棋。对于任天堂来说这些原创游戏带来的好处是多方面的，在带动NDS销量的同时，为任天堂大大拓宽了消费层，同时也为它带来更多的金字招牌，而自己真正的大作按兵不动，作为遏制对手下一步行动的后着，在猛力进攻的同时，仍保存巨大的实力用来部署下一步的战略，这些让人不得不佩服姜是老的辣。

反观SONY的销售策略，相比之下就要逊色得多。尽管PSP较NDS更早达到1000万台的主机销量，这些更多是归功于PSP优秀的硬件和外形设计，以及更为重视硬件性能的美国消费者和对外形比较重视的欧洲消费者的支持，但这两点都是PSP在诞生伊始就具有的先天优势，而欧美消费者在圣诞节前后又有着明显倒戈向任天堂阵营的倾向，这一年的本土PSP销量我们可以在周销量对比图中看到，基本上都是在底层游走，惟一一次较大的销售高潮则是白色PSP发售带来的，明显代表着PSP的销售量是由重视外观和硬件性能的玩家在支撑，而游戏软件几乎没有带来多少兴奋点和注目度，SONY在过去一年中的PSP销量可以说都是之前的优秀硬件设计之功，而软件和销售策略上的成绩基本上是无功可述、乏善可陈。

我们以前说过，任天堂在这场掌机大战中的优势在于多年来在掌机领域积累下来的游戏制作经验、多年经营所创造的多个游戏系列品牌以及在低幼用户层中巨大的影响力，而SONY的优势除了拥有先进的半导体技术之外，新潮的工业设计，多年来因制造时尚电子消费品带来的时尚形象以及PS系列主机上庞大数量的青少年用户层都为SONY在青年消费者心目建立起了良好的品牌形象。从以上关于任天堂在2005年一年中的销售表现分析中，我们看到了任天堂不仅灵活地运用手头的游戏开发优势为NDS打了一场漂亮的阻击战，而且还主动出击，在SONY的核心用户层中抢夺市场份额，更是开疆拓土，在中年和女性人群中发展消费群体，而PSP的表现中，我们看见的是大量的家用机移植游戏和不得掌机游戏开发要领的原创游戏以及一些不动脑筋的模仿作品，对PSP产品定位上可谓有欠周详。

家用机移植游戏过多是现在PSP软件策略的首要问题。诚然，移植作品早已拥有一批固定客户且开发成本要相对原创游戏要低廉得多，投资和风险都很小但受益却有固定保证，可谓旱涝保收，而且在PSP和NDS出现之前，掌机市场的统治者任天堂的GBA上也是大量的家用机移植作品。但所谓此一时彼一时，GBA世代的任天堂对掌机市场实行的是垄断统治，没有强力竞争者的它自然可以将这个市场玩弄于股掌之中，利用大量的移植作品节约开发成本，而将有限的资金和精力放在更为重视的家用机市场，而广大的第三方软件厂商也开始跟风将自己手头的经典家用机游戏一股脑地往GBA上移植。尽管GBA的巨大基数让这些移植作品为任天堂和第三方厂商都带来巨大的受益，但是GBA上数目庞大的冷饭游戏早已为广大玩家所诟病，但是处于垄断统治下的玩家其实也是别无选择。

直到PSP出现，久多良木健一句"不欢迎第三方厂商推出纯粹移植游戏"让这些饱受煎熬的游戏玩家看到了一丝曙光，期望强劲的PSP平台上能诞生大量优秀的原创作品。但PSP发售之后，自己的表现却很快砸碎了这句信誓旦旦的承诺，以Namco的《永恒传说》和SONY自己的《波波罗古罗依斯物语1+2》为首，大量的移植作品出现在PSP的销售榜上，不仅没有带动PSP的销量，更是在第三方游戏厂商中激起了一股竞相翻炒冷饭游戏的恶劣风气，直至今日

SONY仍然执迷不悟，把带动PSP销量的希望寄托在移植经典游戏上面。在PSP未来的销售计划中，我们还是可以看见大量的经典游戏移植计划。

我们知道，SONY对于第三方游戏厂商采用的是相对松垮的统治，给予第三方游戏厂商充分的自由，所以那些在GBA时代早已尝到冷饭游戏低投入高收益甜头的第三方厂商若非在逼不得已的情况下，是不情愿去开发高成本、高风险的原创游戏的，而且PSP游戏巨大的容量、清晰的画质、强劲的三维性能也极大地提高了掌机游戏的开发成本，也让原创游戏的投入和风险变得更高。冷饭游戏旱涝保收、原创游戏风险巨大，也难怪第三方游戏厂商会选择冷饭游戏了。而当SONY自己也开始把以往自己的经典游戏诸如《波波罗古罗依斯物语1+2》、“《互动剧场》系列”等在PSP上移植的时候，这等于打破了自己的保证，对第三方的冷饭移植态度进行了默许，那就更不能怪第三方热衷于冷饭游戏的移植了。

家用机移植游戏带来的恶劣影响是多方面的，首先，掌机游戏拥有的特殊性，具体原因我们在后面评述PSP上的原创游戏时候进行解释，当家用机上的经典游戏往掌机上移植的话，就会产生许多水土不服的症状。移植游戏原本的优点被打了折扣而缺点被放大，比方说液晶屏的延时和掌机操作上的不便，更危险的是这让PSP的默认比较对象变成了自家的家用机PS2，而让人忘记了它是一部机能强劲得无出其右的掌机。液晶延时、操作不便、机能不足其实就是相对家用主机而言，在掌机领域谁又能在这一点上比PSP做得更好呢？其次，SONY的游戏也好，电子产品也好，一直是以新潮时尚来吸引用户，而一台外观上如此时尚，使用的电子技术又如此先进的掌机上却总是一些早已过时的游戏在唱主角，这难免让崇尚新潮的SONY核心消费者感到很不协调，转投追求奇质异趣的NDS阵营也在情理之中。最后，带头移植冷饭游戏在圈内刮起了竞相移植PS、PS2平台经典游戏的恶劣风气，并让这股不正之风越刮越大，在今后很长时间中PSP这台掌机都要受到冷饭游戏的煎熬，而这一切也只能怪SONY咎由自取。

当然，PSP上仍然有着许多不错的原创游戏，但我们同样觉得，这样的原创游戏未得掌机游戏的开发要领，就以游戏素质很高的PSP游戏《天地之门》为例，笔者认为这是一款非常不错的游戏，但并非一款优秀的掌机游戏。相反，对于游戏本身和制作公司Climax来说，将这款游戏放到PS2平台上的话，将拥有更大的发展空间。这款游戏的进行方式其实非常传统，掌机的特点并没有被体现出来，除了可以方便地随时随地游玩之外，和PS2上玩没有多少区别。笔者一直觉得，假如增加无限迷宫以及将珍贵剑谱的掉落率调低或者只有通过与其他玩家一起通信才能交换珍稀剑谱以及共同挑战超难“老怪”的话，可能会让这款游戏更像一款掌机游戏。

对于掌机来说确实拥有其特殊性，掌机游戏的游戏时间相对零碎且游戏环境也相对嘈杂，玩家需要面对随时随地的中断游戏和频繁的开关机。在这样的游戏方式下，是很难产生家用机游戏一般的代入感和投入度的，而如今日本家用游戏机上的主流游戏类型为强调情感共鸣的RPG游戏和要求精神高度集中的ACT游戏，这类游戏都需要游戏玩家以较高的投入度和代入感进行，当把家用机上的游戏制作理念原封不动地往掌机上照搬的时候，就会产生种种问题，比如再好的剧情假如被多次打断或者在喧嚣的环境中进行的话，都会让人体会不到。设想一下，当尤那和泰达在幻光河中深情相拥的时候，“叮”一声传来“电车到站了，请上下车的旅客不要拥挤……”，大家都会感觉到很不爽吧，或者你正在《忍》中做一个100杀阵，突然迎面而来的同事和你打招呼，即便游戏可以暂停，爽快感也同样被暂停了。所以，既使PSP的音画性能非常优秀，总还要遵循掌机游戏的特点来制作游戏。

笔者认为，PSP上的原创游戏不得掌机游戏的开发要领，其根本原因还是体现了SONY领导者对于掌机游戏的认识不足。当初在PSP发售之初，曾经有媒体采访过久多良木健等PSP计划的高层领导，当谈及PSP游戏主要是在何种环境中进行的时候，他们回答家里也是PSP游戏进行的一个主要场所之一，这其实已经是一个SONY高层对掌机游戏认识不足的危险信号了。因为假如PSP游戏和PS2游戏没有明显的区别，且同样要求家里这种安静且单独的环境的话，那么玩家完全可以选择PS2游戏，PSP又有多少存在的必要呢？反过来说大家如果都在家里打PSP游戏的话，那PS2游戏又卖给谁？造成这种兄弟相残的局面最终原因还是SONY在PSP上照搬家用机游戏的制作理念所产生的偏差。

我们再谈一下PSP上的模仿之作。或许在下半年PSP在销售上全面失势之后，SONY高层开始认识到我们上面讨论过的两点，开始模仿GB系列主机上的成功大作制作模仿作品，期望能够借此获得玩家的青睐。比较明显的模仿作有模仿《动物森林》的《福福之岛》和模仿《口袋妖怪》的《怪物王国》。当然，逐渐开始认识到掌机游戏的特点是一点好事，但应该是认识到掌机游戏开发的客观规律，从自身的特点出发制定战略，绝非是不动脑筋的照搬。SONY和任天堂的核心客户群之间有着很大的区别，任天堂的游戏在低幼玩家中间有着很大的号召力，其大作也是针对低幼玩家的特点来开发的，比如鲜艳的色彩、卡通化的角色、充满童趣的情节等等，这样的游戏，在PS系主机那些崇尚新潮时尚的青年玩家看来，难免会觉得幼稚，所谓“桔生淮南则为桔，桔生淮北则为枳。”不同的东西，放在不同的环境之下结果是不一样的。

任天堂的GB系主机赖以成功的关键或者说掌机游戏的特点，其实任天堂的前任老板山内溥早有总结，也就是大家时常挂在嘴边的掌机四原则——收集、育成、通信、对战，而绝非是一两个成功的游戏系列。而且任天堂的这些成功的游戏其实也是在这四原则光芒下催生出来的产品。囫囵吞枣式的模仿其实是舍本逐末之举，归根结底还是对掌机游戏和自身特点的认识不足。另外，假如SONY推出这类模范作品针对的低幼市场的话，首先，日本人作为东方人拥有的正统观念很强，未必会看得上明显的模仿作品，弄得不好是在为对手做宣传，而且任天堂的主流客户是低幼玩家，小孩子对喜欢的东西往往非常执着，所以这些用户非常稳固不会轻易变化。反而SONY自身的核心用户即崇尚新潮时尚的青年玩家是一个不稳固的消费群体，新潮时尚本身就是变化迅速，青年玩家更是浮萍心境，假如新潮时尚的代言人是任天堂，那么他们会毫不犹豫的转投任天堂阵营。所以SONY首要的任务是如何稳固自己的消费群，在这个阶段去挖掘低幼用户这种战略显然是有欠周详的。SONY和任天堂在用户面上的区别带来的在制定商业战略上的差别，在今后PSP乃至PS的后继主机的发展过程中是不得不考虑在内的问题。

较之游戏市场的失势，UMD电影市场的红火或

许对SONY来说是惟一可以安慰自己的地方。而且，PSP的用户中奔着PSP那优秀的电影和音乐播放素质而来的不在少数，这多亏了SONY多年在掌上电脑CLIE上积累的硬件设计经验，而且用UMD电影扩大用户直到PSP拥有一定基数以后再吸引第三方厂商推出大作来扩大游戏用户，这种农村包围城市的战略也不失为一个好办法。只是一开始就重视游戏用户并制定合理的软件和销售策略将使PSP走上良性循环的轨道，而且PSP本身的售价如此低廉，很大一部分利润需要依靠游戏销售收回，这和MP4播放器的售价定位是很不一样的。游戏毕竟是PSP的主战场，一旦主次不分地把注意力集中在UMD电影上，PSP相较MP4播放器所存在的体积较大不便于携带、容量狭小不方便存储之类的缺陷就突显出来了。当然，作为游戏玩家，我们也更期待PSP的游戏表现。

对症下药

通过上面的讨论，我们可以看出PSP问题的表面在于缺乏拉动销量的大作，而核心问题则是SONY集团对掌上游戏和自身特点的认识不足。如何从掌上游戏和自身特点出发制作出符合市场需要的游戏是问题的关键。PSP想要成功，现在就必须考虑如何运用手头的硬件优势，从自己的客户群的喜好出发，制作出能够体现自己优势、符合掌机游戏特点的原创游戏，并在第三方厂商中形成竞相制作原创游戏的优良风尚，吸引越来越多的游戏厂商一起投入进来，则PSP的成功指日可待。

首先，与家用机游戏的连携是提高PSP销量的速效药，在PSP发售之初，久多良木健等SONY高层曾经提出过在PS2或PS3上实现高质量图像游戏，而在PSP上实现低画质的相同版本游戏一起进行这一设想。当然这种设想笔者不完全赞成，但是却有可以改进的地方。连携其实就是充分利用SONY在家用机平台上的游戏优势，我们回想一下SONY历史上的掌上迷你游戏机POCKET STATION，仅仅利用连携就让这台只有32×32的1寸黑白液晶屏幕的迷你掌机获得了不错的销量，相同的战略为什么又不能借鉴到PSP上面来呢？比如在某些PS2超级大作中奉送一张UMD或者可以将家用机游戏中的一些经久耐玩的小游戏下载至PSP的记忆棒中以便反复进行。也可以将一些重复繁琐的迷宫练级过程下载到掌机上完成，甚至可以类似NGC上的《牧场物语》与GBA上的《牧场物语》搞联动那样，利用联动触发隐藏剧情或取得隐藏要素，玩到没有PSP的玩家所无法玩到的一部分内容，这样就充分利用了PS2上的游戏人气带动PSP主机的销量。并且这与仅仅由UMD电影扩充的用户是不一样的，依靠联动扩大的是忠实而稳定的游戏用户而非电影观众，这保证了等到PSP销量上去之后再推出超大作的游戏销量。这么做也可以为PS3的推广做一些贡献：用和PS2的连携带动PSP销量而等到PSP普及量上去之后，PS3也快推出了，这个时候再用有着一定基数的PSP与PS3连携来带动PS3的销量，这对整个PS家族主机的推广都是不无裨益的。关键PSP在硬件上完全具有这样的条件，想要这么做几乎不费吹灰之力。

其次，SONY应该记住自己核心的客户群是追赶时尚的年轻人，即便是制作掌上游戏，也要从自己核心用户的喜好出发。比方说，音乐游戏、时装设计游戏都是很好的点子。当年Square在加盟PS阵营之后便将《最终幻想Ⅶ》的人设换成野村哲也，而且此君后来一直如鱼得水。究其原因就是Square很清楚地意识到自己在加入PS阵营之后将面对什么样的顾客，《最终幻想》原先的人设天野喜孝艺术气息太浓，时尚元素不足，而野村则截然相反，加上《保镖》、《王国之心》等作品的遍地开花，越来越显示出Square当年此项决策的正确性，要提高销量就要弄清楚自己做的游戏将卖给什么人，该如何取悦他们，如果有必要牺牲某些特性的话也要有勇气割舍，在这一点上Square是值得SONY去学习的。

PSP这一年多来的销售表现中，明显缺乏一个针对销售对象的方针，《波波罗古罗依斯物语1+2》、《福福之岛》貌似面对低龄用户，而《天地之门》、《互动剧场》又貌似针对青少年用户，在尚未巩固自己用户层的情况下就要去追求开拓其他用户层，显然不是明智之举。而且，不清楚自己做的游戏究竟卖给何人好像也并非仅仅是PSP的问题，SONY制作的游戏都有这个问题，比如说艺术气息过于浓厚的《ICO》及带有实验性质的《荒野兵器4》。作为主机的发行商SONY，想要用大人气游戏软件带动主机销售的话，用电影比方来说，应该是拍摄大人气的商业电影，而SONY却好像把有限的时间精力去花在拍摄艺术实验电影上，风格独特、艺术有余而人气不足，更不能期望带动主机的销量了。

最后，PSP游戏的制作必须遵循掌机游戏的客观规律，要考虑到掌机玩家的游戏心理。掌机的游戏环境较家用机恶劣，故不能照搬家用机游戏的模式。另外，由于无线热点并不普及，不能支持PSP玩家无限时间在线，所以也不能照搬多人在线网络游戏的模式。将Wifi用于ACT中的合作与对战和RPG中的交换与收集都是很好点子。另外掌机游戏的RPG适宜做成松散的任务制而并非是紧凑的剧情式，因为游戏需要多次打断而不会被破坏的乐趣，《怪物猎人G》发售带动PSP销量的提高正可以说明这一点。假如非要做移植游戏的话，《妖精战士》显然要比《波波罗克物语》来得有优势得多。另外掌上游戏的时间段比较零碎且时间短，所以需要用短、平、快的方式获得乐趣，这方面，同样追求短、平、快乐趣的街机游戏制作经验可以借鉴。还有PSP上已经出现的赛车游戏、《QUAKE》或《CS》LIKE这样的第三人称射击对战游戏，假如再加入赛车零件收集和赛车改造，珍稀枪械的改造与收集，珍贵装备的交换等等发挥掌上游戏平台特点的内容。可以设想，在坐电车这种较短的时间和嘈杂的环境中，利用无线功能找到对战玩家来竞速一把或者来两局虚虚实实的对战，也能创造一种激动人心的快感。

固本培元

PSP在这一年中的销售表现暴露出了SONY公司很多的固有问题，比如软件开发力不足，过于信赖硬件优势，决策层对游戏市场的把握不足等等。特别是软件开发力不足，对于一家统治家用机游戏市场两个朝代的公司来说，到现在都拿不出拥有号召力的游戏软件是难以置信的，这显然是决策层过于寄希望于硬件机能、忽视软件策略造成的。

SONY获取家用主机霸主地位有着很大的偶然性，PS推出的时候，正逢三维图形技术大发展取代传统二维图形技术的时代，而技术占优的SONY沾了这图形技术改朝换代的光，而一旦成为家用主机的霸主之后，没有马上大力发展自己的游戏制作，仍然寄望于自己在硬件上的优势。但是如今随着图形技术的进步，硬件优势体现在图像上的差别将越来越小，特别是近几年图形技术的发展主要是集中在光影效果运算这种锦上添花的效果上面，假如游戏本身不好玩，在画面差别不大的情况下，谁又去关心角色使用了多少多边形，头发丝的表现多么自然、光影效果多么华丽呢？如今的游戏市场，已经不是仅仅依靠主机的硬件设计非常优异就能夺取天下的时代，这一点，相信马上就要出山的PS3同样也会遇到。

所以，我们上面开的几个药方，不过是治标之药，真正的治本需要SONY自己真正意识到大力发展游戏软件而且一定要是受大众欢迎的商业游戏的重要性，并舍得投入大量的资本和精力去经营，只有自己壮大之后才拥有号令天下群雄的实力，继而让广大的第三方厂商臣服于自己，制作更加优秀的游戏，而不是在主机推广过程中受到第三方厂商的制约和对手的打压。

最后，希望我们心爱的小P接下来能够茁壮成长，拥有越来越多的好玩游戏，并能带给我们无尽的快乐。

游戏动漫园

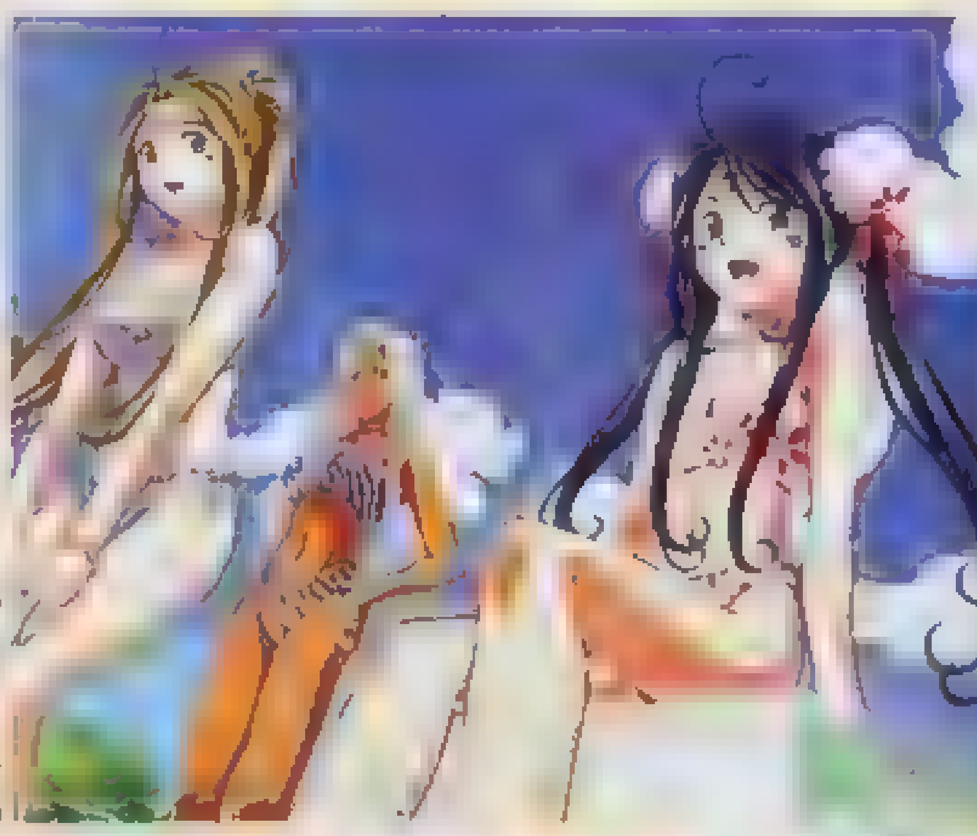
经过本人研究决定，在下的动画补习计划由本月起开始正式启动，而首当其冲的便是《舞 HIME》和正在播放的《舞 乙HIME》，接下来轮到的应该就是纱迦那个家伙每天都高喊“神作”的《蔷薇少女》了吧……其实本来卡伦打算是趁着放假休息的那段时间来完成这个计划的，但没想到一回去事情就接二连三地接踵而至，今天初中同学聚会、明天高中同学聚会、后天大学同学聚会，然后又要去各种亲戚朋友家……结果就是一个寒假安排好的计划全部泡汤了……

不过其实想想也好，自从工作之后，基本上一天除了睡觉外有大部分时间都是待在办公室，很少有时间外出运动或呼吸新鲜空气，家里和GF为这个说了我不知多少次了，不过我的体重竟然没有增加反而减轻了不少，这点倒是万幸，我可不想变成那种标准的胖OTAKU大叔……在这里也奉劝各位一句，抛弃网络和电脑去阳光下玩玩其实也很不错哦。

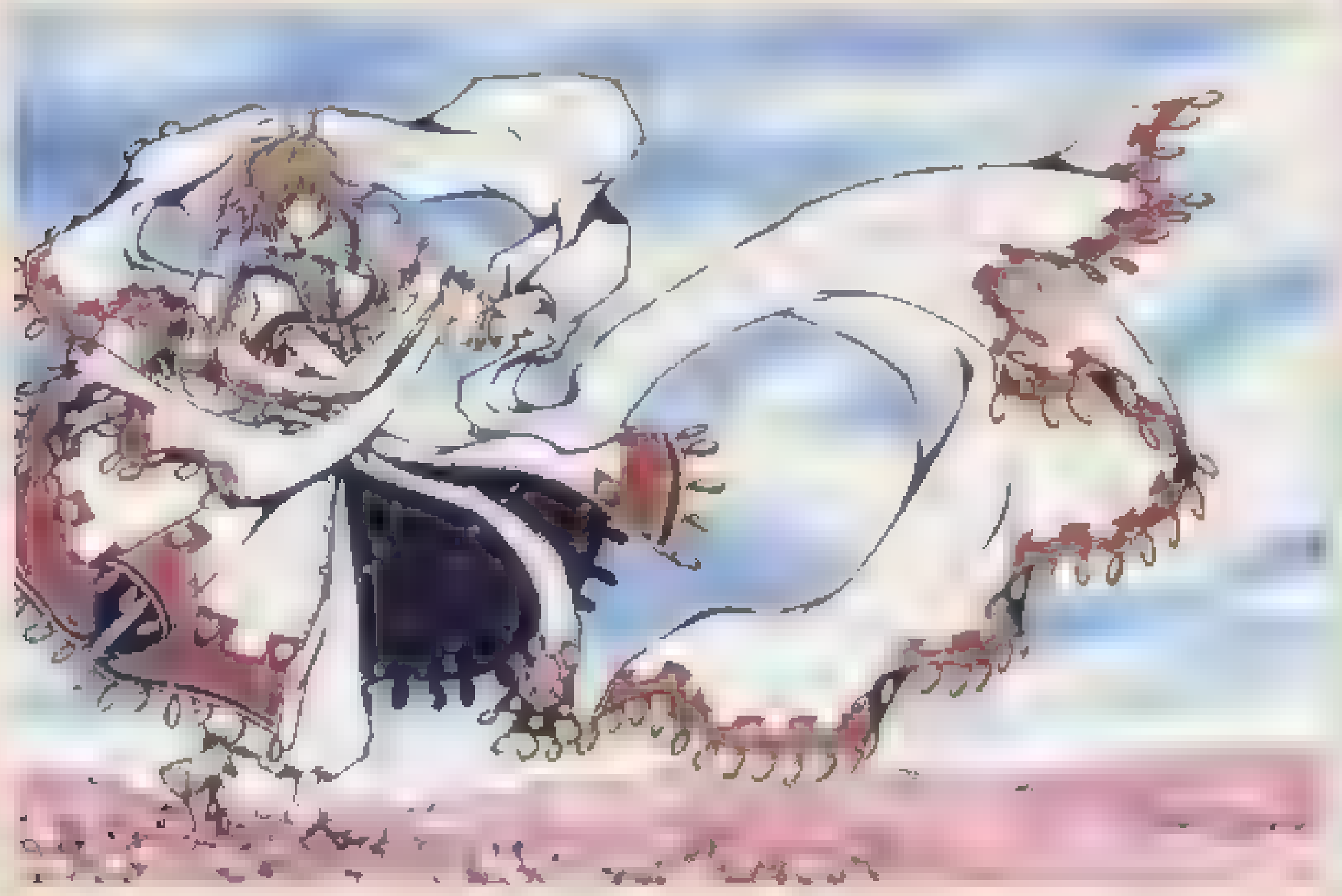
栏目主持 卡伦

动漫情报站

动画 年度动画狂潮即将降临 四月四十八部新作登场

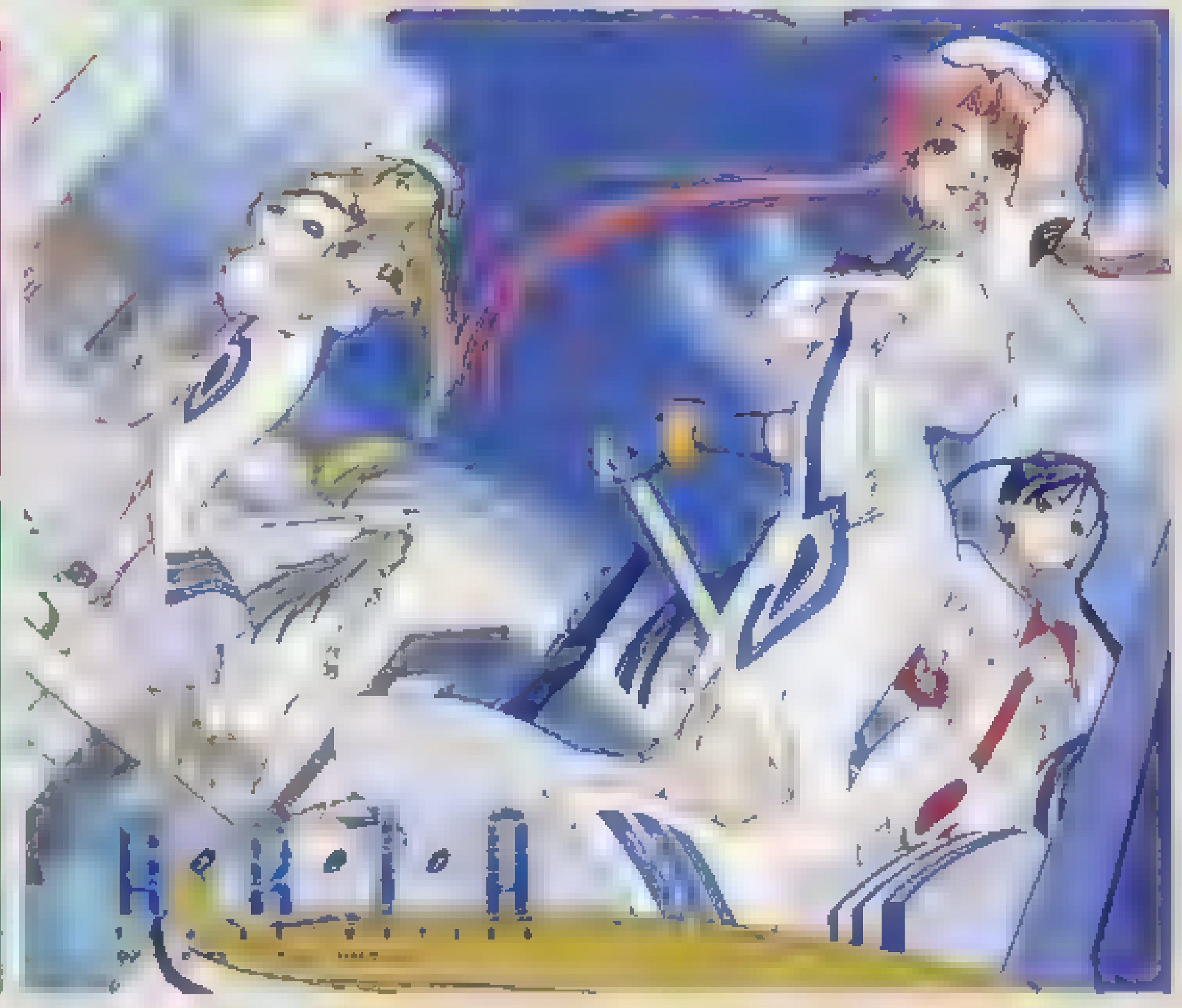


由于四月是日本学校开学的时候，因此众多新动画及漫画一般都会选择在本月开始播放或连载。而今年决定在四月放映的新TV版动画竟然有四十八部之多，其中不乏多部受人关注的全新作品，例如《彩云国物语》、《.hack//Roots》、《BLACK LAGOON》等，以及去年大受欢迎的作品的第二季动画，例如《翼 编年史》、《我的女神》、《水星领航员》等等，相信诸位动漫迷们到时一定会感到自己的时间不够用的。



确定放映日期的关注作品	
校园迷糊大王第二季	4月3日
NANA	4月5日
.hack Roots	4月6日
彩云国物语	4月8日
TOKKO 特公	4月15日
魔界战记	4月22日

未确定放映日期的关注作品	
翼 编年史第二季	未定
Soul Link	未定
水星领航员第二季	未定
XXXHOLIC	未定
我的女神第二季	未定
BLACK LAGOON	未定
飞轮少年	未定

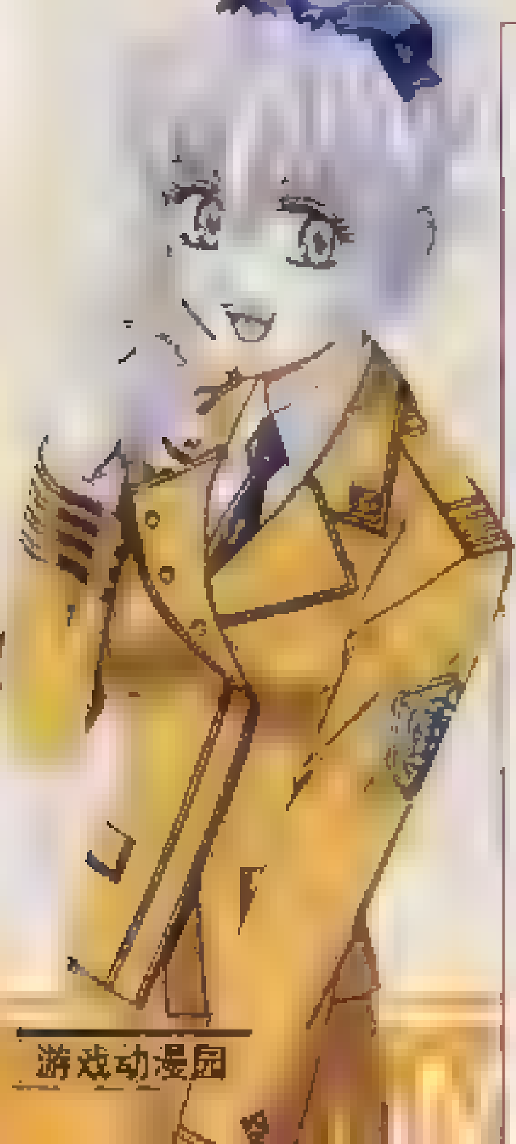


动画 《全金属狂潮》新作即将推出

在即将播出的4月新动画《凉宫春日的忧郁》的先行放送网络广播剧的电台节目中，我们吃惊地听到了《全金属狂潮》将推出新OVA动画的消息，而发售日则定在了5月26日。

新OVA名为《全金属狂潮TSR：战队长忙里偷闲的一天》，主角将是有着超高人气的美少女舰长泰莎小姐。动画只有一集，预计风格将与之前推出的《全金属狂潮 高校篇》相似，也就是那种疯狂搞笑类型的作品。目前还没有关于本作的图片情报，请期待“游戏动漫园”的后继报道。

此外，据传《全金属狂潮》的第四部作品也已经在制作中了，但消息真假不明。



事件 迪士尼皮克斯破镜重圆 74亿美元收购终告成功

美国沃尔特·迪士尼公司于1月24日宣布，公司将斥资74亿美元买下长期合作伙伴皮克斯动画公司。皮克斯公司首席执行官苹果公司创始人斯蒂夫·乔布斯将成为迪士尼公司的最大个人股东，并顺理成章地进入迪士尼董事会。

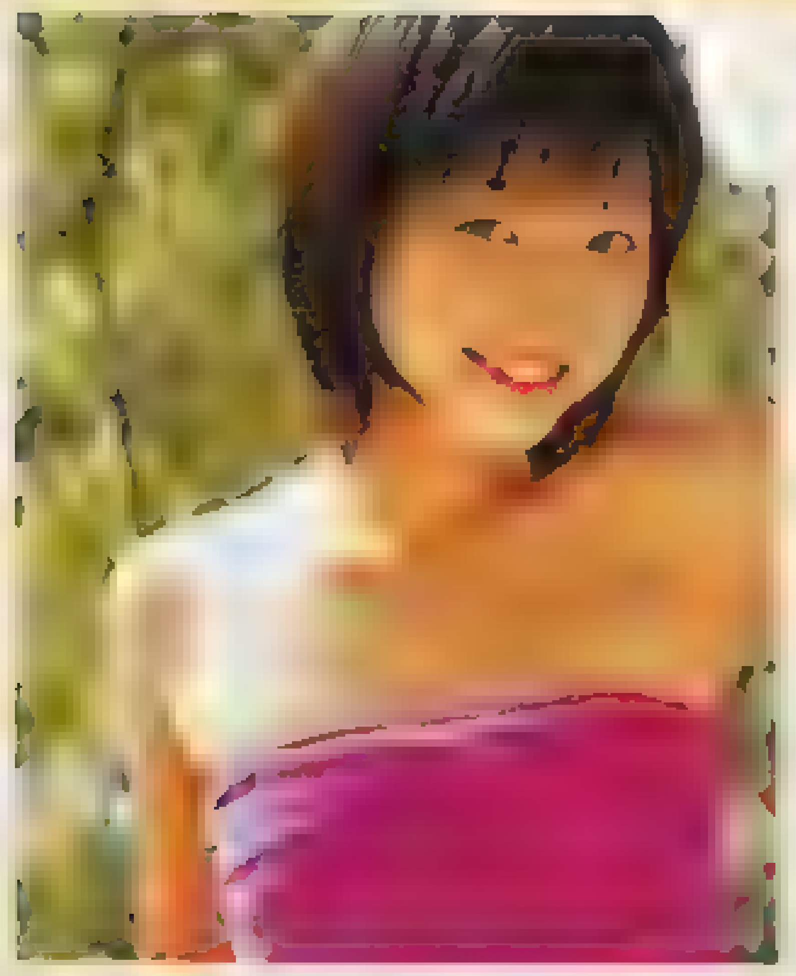
根据收购方案，迪士尼将以2.3股对1股的股权置换方式购买皮克斯公司全部股份，从而拥有这家顶尖动画片制作公司的控股权。

两公司合并后，原皮克斯公司总裁埃迪·卡特莫尔将出任迪士尼公司动画工作室总裁，原皮克斯公司行政副总裁约翰·拉塞特主管迪士尼工程部门，该部门主要负责迪士尼在全球的主题公园等的设计建造工作。

成立于1986年的皮克斯公司至今出品了6部动画片，包括《玩具总动员》、《海底总动员》等，每部都十分卖座。10多年来，迪士尼公司一直以代理发行影片的方式与皮克斯保持着合作关系。由于皮克斯与迪士尼的合作协议即将到期，双方近期一直在讨论如何延长合作。据外界分析，这其实是迪士尼对于制作电脑动画电影缺乏信心的表现，自1994年的《狮子王》之后，迪士尼再也未能独立创出经典佳作，而此时的市场又开始转向高科技3D电脑动画，这更让手工作坊式的迪士尼难以适从。近些年，在对手的猛烈冲击下，迪士尼的动画龙头地位已摇摇欲坠。去年11月，迪士尼推出了自己首部电脑动画影片《四眼天鸡》。尽管2.79亿美元的全球票房业绩不俗，但即便是和皮克斯票房最低的《虫虫危机》相比仍然差距明显，后者全球票房达到3.63亿美元。

“动画永远是迪士尼的心脏和灵魂，无论是现在还是未来”

迪士尼CEO伊格尔曾这样信誓旦旦地说过，而收购皮克斯便是这个动画巨人迈出王者归来的关键一步。



浦泽直树作品再度搬上银幕

继《怪物》被美国新线公司购买了电影改编权后，浦泽直树的另一部作品《HAPPY！》(网坛小魔女)也已确定将会被改编为电视剧。

这部长达23卷的漫画是浦泽直树早年的名作之一，在当时那个年代影响了一批日本少女走上了网球之路。本作的女主角海野幸将由当红明星相武纱季主演，而其他的演员人选目前还未公布。

《死亡笔记》真人电影开拍

毫无疑问，这是年初最令人震撼的消息了。虽然《死亡笔记》(原作：大场つぐみ　漫画：小畑健)的第二部火爆势头在去年年末略有削弱，但仍是最受欢迎的少年漫画之一，而单行本销量也已经突破了1200万大关。

《死亡笔记》的真人电影版由TV日本和华纳兄弟日本公司联合制作，共分两部推出。前篇将于今年六月上映，而后篇的上映时间则是十月。本作的导演是金子修介，两位主角——夜神月和L的扮演者分别是曾出演过《大逃杀》、《新・星之金币》等影视作品的藤原龙也，以及曾在去年大受好评的日剧《一公升的眼泪》中出演河本佑二的松山健一，而夜神局长由出演过《回首又见他》的老牌演员鹿贺丈史担任。

宫崎事件历经十七年终告完结

十七年前，一个名为宫崎勤的日本青年被警方逮捕，而他所犯下的罪行更令整个日本为之震惊——他将四名4～7岁的小女孩诱拐至家中，并残忍地奸杀了她们。其中一名5岁的小女孩被发现时尸体已被肢解，而宫崎勤更是疯狂地将另一名小女孩的骸骨寄到死者家中并附上了作案声明。

在案件侦破后，由于警方在宫崎勤家中搜出了大量描写性变态以及性虐待的动画、漫画及成人电影，一时间各种社会舆论都将矛头指向了ACG产业，这也直接导致"OTAKU"成为了被整个社会所鄙视唾弃的群体。

本案的审判历时十七年，虽然1997年东京地院就宣判了宫崎勤死刑，但问题一直纠葛在宫崎勤究竟是一个性格扭曲者，还是根本就是一个精神病患者。而在今年的1月17日，在经过了一、二审之后，最高裁决机关第三小法庭终于作出了维持原判、处以死刑的判决，法官的宣判词如下。

"在确认责任能力认证的二审判决中，可以判定被告有罪。为了满足自身的性欲，连续杀害了4个女童，这纯粹是在非人道的想法驱使下所做出的恶行，给社会带来了非同小可的恶性影响。"

至此，这起长达十七年，给整个日本社会的ACG产业都曾产生过重大影响的事件终于落下了帷幕。

经典赏析　阳光少女

作者 北条司

想必每个人都有充满了各种惆怅回忆的童年时代，父母的难以沟通，师长的不通情理，周围伙伴的幼稚可笑……种种隔阂把年少的心困在了自己创造的孤独之中。一次又一次想要突破，却总是找不到什么方向，一直到了成年之后蓦然回首，忽然发现那个时候的记忆竟然如此清晰，乃至于怎么擦拭也无法消除其上淡淡的痕迹……

在经历了《猫眼三姐妹》的磨砺和《城市猎人》的巨大成功之后，北条司试图寻找新的描绘方式来感动他的读者，因此衍生出来的数个短篇后来集结成为著名的北条司短篇集，其中的《樱花盛开时》后来在1993年下半年被续成一个完整的中篇故事——《阳光少女》，结果一下打动了无数正在懵懂情怀的少年们，甚至被很多人认作是北条司最好的作品，这样的结果也是不断追求新变化的北条司所始料未及的。

《阳光少女》的故事和《樱花盛开时》脉承一路，依然是忧郁又有一点孤独的少年在某一天早上忽然发现自己家附近搬来了一家流动的花店，店主可怕得像从越南战场回来的军人，却有一个美丽得让少年接近昏迷的女儿西九条纱罗。少年达也因为对西九条纱罗感兴趣，不断想去对少女搭讪，却总是弄巧成拙，不过因此知道了少女喜欢植物的特点。在这之后达也慢慢知道了少女的秘密，也解开了自己心中的心结，最终少女因为秘密暴露而再次搬家。在这之后又过去了许多年，某一天，已经大学毕业的达也在街头看见自己久违的笑脸。

从来长大过的少女正在对他微笑："已完全……学会处理摘下树枝的方法了吗？……达也……"

评价

北条司在其苦心经营的中篇《阳光少女》之中放弃了他一贯擅长的动作和枪械，远离了冰冷、残酷、充满纷争的世界，把目光投在了成长中的小镇少年身上。使得《阳光少女》的故事从一开始就带着一股让人信服的清新气息。

《阳光少女》是一部主题鲜明的环保漫画，也就是北条司才能把环保题材的故事描绘得如此生动鲜活，使得西九条纱罗这样一个肉体永远年轻的温柔女性跃然在许多少年的心中。其实越是充满了钢筋混凝土的城市，越是需要这样一个让人安静下来的丛林扎根在其中。能聆听植物心声的纱罗代表了人类永远不会消退的对自然的爱，达也则是千千万万成长中少年们的缩影。在对自然和美的追求之中，在尚存纯真的少年情怀之中，达也学会了如何用细腻的心去面对这个世界展现出来的种种美丽。故事之中没有说教，每个看完的人却都觉得自己似乎明白了点什么。

人总要长大，总要成年，在这之前心中曾经长存的某些东西似乎都在成长的过程中慢慢被抛弃掉了。长大之后忽然有一天回头看过去，梦想、憧憬、信念、幻想……甚至是爱，种种的碎片在成长的路上撒落一地。

只有阳光下少女的笑脸还在心中。

只有曾经少年的温柔，还能让自己善良地对待这个世界。

绘 星仔 剧本 D·S

消失的金刚
编辑部de故事
哦哦！《金刚》终于要上映了！
观影团招募
有没有人今晚一起去看《金刚》？首映哦！
静……
嗯？
金刚？和霍元甲哪个更厉害？
是动画片吗？我要看！
抱歉，我对自然纪录片没兴趣。
经过一番宣传介绍后，《金刚》观影团终于组建完毕。
OK，票已订好！今夜零点在影院集合！
哦耶！
你说什么？！
呃……GOUKI，他们来了……怎么办？
《金刚》……明天才上映？
抱歉，先生，您一定是看错日期了。
哦——哦
大家……金刚……我……
哎？吞吞吐吐地干什么，票呢？
喂……影厅怎么关门了？
什么！
溜走
这个……这个……
GOUKI！莫非是你记错了……
继续溜走
看！是金刚！
站住！
车费还来
还有精神损失费！
GOUKI，你出卖我！
少废话！逃命要紧！
End

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆经过一个疯狂而迷人的春节，《游戏机实用技术》再次和您见面了！春节期间推出的大量游戏，想必给大家留下了美好的回忆。不过这只是开始哦，因为真正的游戏狂潮还在后面呢！大家翻翻发售表，就知道这个春天究竟有多么恐怖了！

☆寒假结束了，又得开学上班了。在这里提醒大家，一定要注意安全！前不久，有一位应聘者接到了编辑部的试用通知，但他在买车票的路上不幸被车撞成了

骨裂，需要静养两个月。在此祝愿他早日康复，尽快加入UCG大家庭！

☆不少读者问春节合订DVD的那首结尾曲叫什么名字。这首歌的名字叫作《dragostea din tei》。“dragostea din tei”是罗马尼亚语，直译过来是《菩提树下的恋情》，歌词也是用罗马尼亚语写的。这首歌是罗马尼亚乐队O-Zone的代表作，自2003年在罗马尼亚发表后受到欧洲人的狂热追捧，目前已借助互联网登陆亚洲。

本期宝物

“《幻想水浒传》系列”的限定版向来都是最值得买的，因为里面会附送一本画集。也许有人会问，送画集的限定版多了，为什么买“幻水”就值？好，那我考你一考：“幻水”每一代有多少个同伴？这回明白了吧？108个同伴，就有108张原画，收藏价值是显而易见的。这次的5代限定版居然附赠一本200页的画集，而且除了画集还送一张CD，全套仅售8800日元，实在是厚道无比。

5代的预约特典是一张DVD：《幻想水浒史传》，里面收录了系列各作的展示影像、1～4代的108星资料、开发者访谈、未采用音乐。现在预约已经为时过晚，不过反正咱们是享受不到这个待遇的，到时候去游戏店里淘一淘吧！

本期靓图推荐：《灵魂能力Ⅲ》全BOUNS角色原画。下载地址：http://vista.levelup.cn/originalftp/fangcun/pic/bc.rar

本期流行

6人
纱迦、阿迪 D·S、GOUKI、胜负师、阿修罗

没想到年后第一期编辑部流行游戏榜如此寒酸！这是因为没有什么好游戏吗？错！这是因为最近值得一玩的游戏太多，以至分散了人流。像NDS上的《右脑达人 爽解！找碴博物馆》、PSP上的《DJMAX》、X360上的《赋法战争》、PS2上的《鬼泣3特别版》等等在编辑部内都有人力捧。不过年前红极一时的《WE9》和《灵魂能力Ⅲ》却乏人问津，令人不得不感叹：诸行无常、盛者必衰。（作沙罗双树下的沙加状）

第144期杂志的“读编往来”中，误将g yb读者的来信署名写成了海马浩树，在此向两位读者致歉。

纱迦的寒假游戏见闻

☆回家之前先去某某银行存钱，发现银行已经布置得很有过年的气氛了，就连操作自动存款机时也会出现贺年的小动画。突然间发现一个熟悉的东西：《月华的剑士2》里李烈火舞狮子头的GIF小动画。

☆友人刚买PS2不久，因为没玩过PS2游戏，于是拉上我一起去挑碟。面对数百个PS2游戏，只见我从容不迫地将每个游戏的中文名称、游戏类型、基本特色一一道来，令旁观者无不侧目。正当我说到“最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌”时，一个十来岁的小孩突然出言纠正：“是‘地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ’！”我不禁瞠目结舌，那小孩看着我得意地说：“‘游戏机’上就是这么写的！”

☆1月26日下午赶往家乡的游戏店，迎接寒假头号大作《新鬼武者 幻梦之晓》。Z版自然是没有，D版也没有到，老板告之：正在锐意下载中。第二天再来，老板得意地告诉我，已经下载完毕，正在锐意刻碟中。不过当天只售第一张碟（游戏有两张碟），每张碟只售10元整。如果有人打过了第一张碟，可以凭记录来买第二张碟。约要12分钟刻一张碟，如果想要的话得等4小时。我掐指一算，好家伙，还有20个人等着呢。于是怀恨出走。

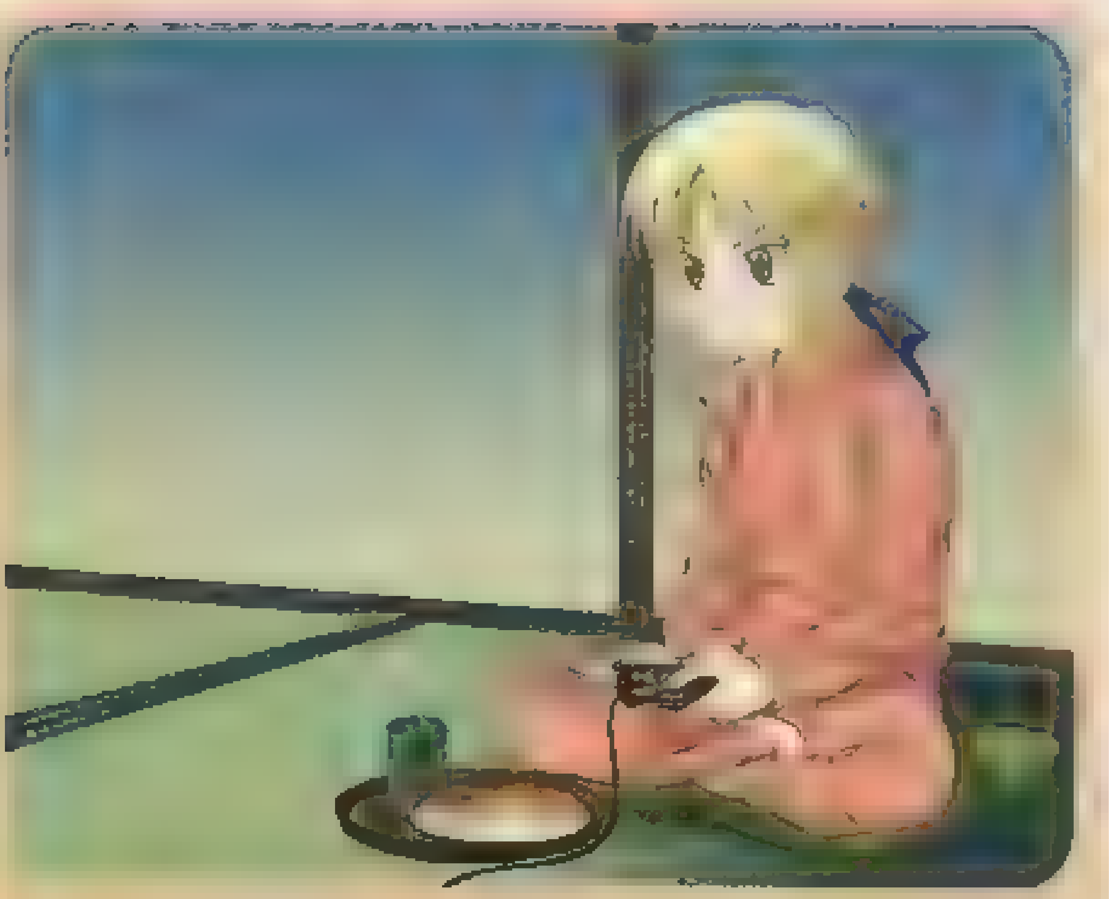
☆坐飞机赶回编辑部的当天上午10点，我正在候机室里无聊ing，突然发现这里居然有几台街机。新至《OUTRUN2》，旧至《格斗之王97》，不过没多少人玩。我见《格斗之王97》是空着的，不免有些手痒，于是购币上机。刚玩了不到一会儿，就有人来决斗。此人大约二十出头，估计也是好久没玩，正好和我战成平手。我们打了很久，互有胜负，不免渐有惺惺相惜之意。突然间身旁传来一声暴喝：“给我起来！飞机都要起飞了”原来是他的父亲找来了。（瀑布汗）看着父子二人远去的身影，突然间有一种回到中学时代的感觉。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第135～136期、总第139～141期、总第144期、总第147期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。



河南 徐昆：我GF是武术学校的，劲大，捏坏过3个PS2手柄。

131XXXX8303：近来发现玩游戏的女生越来越多了，比如《DOA》、《铁拳》等等。有时她们一激动，坐在一旁的陪玩便被一拳打倒在地……记得有一次晚上9点我在游戏室里玩，进来一个女生。老板问："玩啥？"女生猛一抬头，冷冷地说："恐怖的、暴力的！"然后选了个《零 刺青之声》，开玩。突然间传来了无数声尖叫，叫声比被无数丧尸围咬还可怕……

当年伙同一个女孩一起看彼得·杰克森(《指环王》&《金刚》的导演)的成名作《群尸玩过界》(出名的恶心恐怖片)，没想到最后看得津津有味的居然不是我……

hakkaicain：对卡伦的印象是从《零 红蝶》的"攻略透解"和"剧情小说"开始的，从那个时候开始一直到现在，就对卡伦同志充满敬意。偶在家打《零 红蝶》，即使是在盛夏时节，也要全身捂两三层被子再战战兢兢地摸着手柄，可仍旧是寒意透骨。在看到《零 红蝶》的攻略后，对作者不畏严寒的本领肃然起敬，因此在我的想象中，作者需要厚厚的一层脂肪来保暖，这样就形成了"卡伦是胖子"的印象。而胖子总是有本事让自己卡在门里，于是乎就很容易把"卡伦"说成"卡门"

《零 红蝶》的小说很棒。没有在《零 刺青之声》的阴森氛围散尽之际看到卡伦的小说不免有些遗憾。那么，要给卡门，偶是说，卡伦大叔加油，希望能看到更多更好的作品！干巴迭！

"《零》系列"其实一点都不恐怖，推荐你去玩玩《尸人》，正好2代中文版3月就出了。其实用不着盖棉被这么麻烦，你只需在浴缸里放满热水然后坐进去就行了，而且水温还可以自由调节。

绵阳 郭妍捷：不得不承认星夜很有预见能力，可以去算命了(笑)。星夜才在明信片上建议偶少吃泡面，偶没听，结果第二天吃泡面就引起了消化不良，接下来就是上吐下泻，胃酸都出来了，之后就到了HP≈0的濒死状态，第三天有所好转，但被搞得毫无食欲，一整天粒米未进，只吃了一袋饼干，直至今日才基本恢复……这次得病被偶称为"泡面危机"，现在偶看见泡面盒子就想吐，闻到泡面味道就发晕……偶想从今以后偶再也不吃泡面了！

那个……能告诉我您那是什么牌子的泡面么？

福建福州 林坚：看了UCG这么多年了，从来没有中过奖。为什么？原因很简单，就是从来没写过信。现在我写了，奖品拿来吧。就要lDS了，做人厚道就好。谢谢了。

看到这封来信，我不禁想起了今年春节联欢晚会里那个黄晓娟、郭冬临和魏积安出演的小品。

评《游戏机实用技术》2月B·3月A合刊封面

新年到，真热闹！雨滴抱狗笑灿烂，D·S卡伦送礼忙！Gouki胜负师耍活宝，恭贺新禧送大家！阿修阿迪展对联，努力工作拼命玩！泰坦高举横批联，祝大家新年快乐！星夜快快发红包，邪天沙罗凑热闹！十六夜手耍鱼灯，纱迦扬起红鞭炮！猫太带来纳福猫，多边舞起狮子头！

——大连發人游戏FAN 董洁

上海 王辰卯：143期封面……请问是杰斯塔和希沙拉的结婚照吗？希沙拉满面春光，一副沉浸在幸福中的模样，但为什么杰斯塔这小子好像看上去不怎么愿意似的？

假如事实果真如您所预测的话，那么答案就很简单了：这意味着从今以后杰斯塔只许疼希沙拉一个人，要宠她，不能骗她，答应她的每一件事情都要做到，对她讲的每一句话都要真心，不许欺负她，骂她，要相信她。别人欺负她，杰斯塔要在第一时间出来帮她。她开心呢，杰斯塔要陪着她开心，她不开心呢，杰斯塔要哄她开心。永远觉得她是最漂亮的，梦里面也要见到她，在杰斯塔的心里面只有她……老弟，换成是你的话，还能笑出来吗？

《掌机王SP》邮购信息

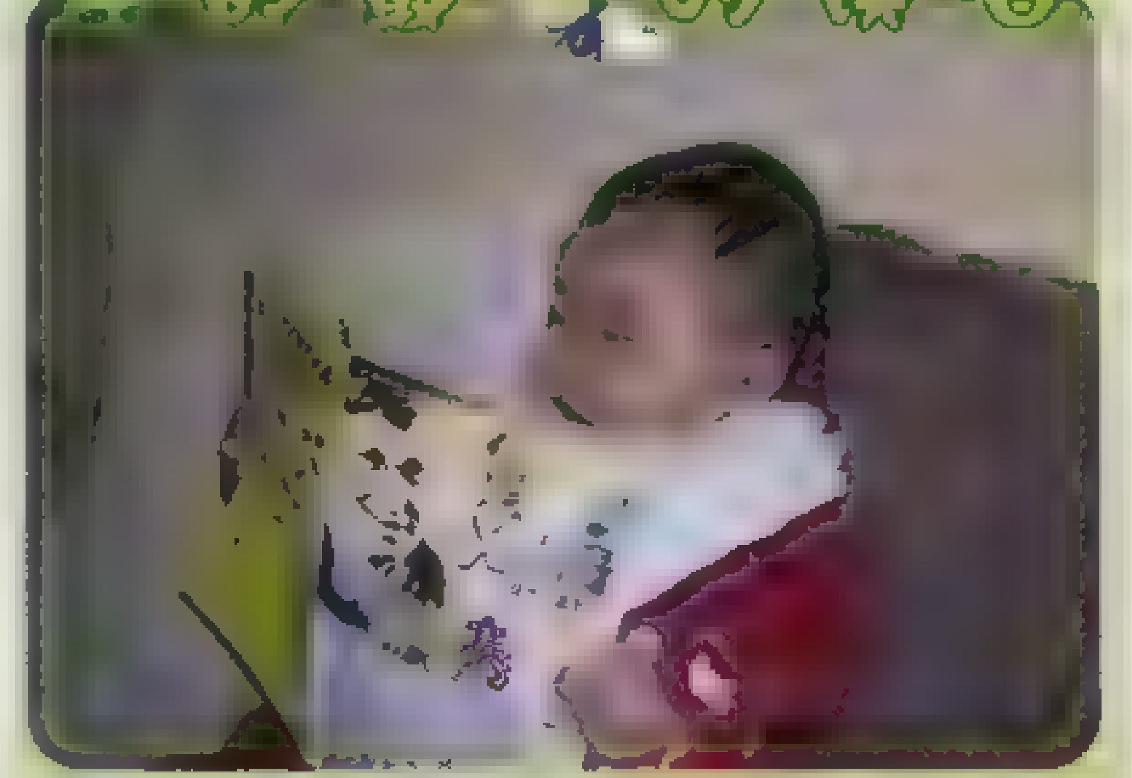
目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第32～33辑。每辑定价均为12元。《PSP专辑》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867608，Email：pgking@263.net。

武汉 黄聪：有一个秘密要告诉你们。我校学生和老师在校是要带卡的，上面有卡号、名字和类别，在学校里吃饭购物都要用到。不过有一次上化学课时坐在前排的我不经意间看到老师卡上的类别一栏里分明写着"生化组"——生物老师亦同样如此。而且，仔细想想，学校里的MM们无时无刻不在喊着"我要吃东西"，即使是刚吃完饭，还在教室里到处搜刮食物，真是抓住什么能吃的就吃什么。看来，Umbrella貌似有另一间研究所，而且好像离我们很近……

嗯，如此说来，你和同学们离"生化危机"(生物+化学考试)也应该不远了哦。此外，谈到贵校MM们的情况么……恕我冒昧，这大概是在所有学校里流行的通病吧？请全体男同胞随我一同向那些逝去的美食默哀……

年龄最小的读者



alfredwang：我估计我的儿子是年龄最小的UCG读者，他最爱看的是"猪笼城寨"。你瞧，他看书的姿势是不是有模有样啊，他可才5个月大哦。^_^

恭喜恭喜！据说以前吉尼斯世界纪录里年龄最小的读者是这个看《花花公子》的小子，不过显然您儿子要[illegible]了！快去吉尼斯上海分部申报吧！

新年防盗说明

新年期间，盗窃抢劫事件明显增多，为了安全，建议大家对贵重物品做如下说明。

如您携带一台PSP，那就盖上盒子，在盒子外贴上"精工眼镜"；

如您携带单肩笔记本电脑包，请在背包正面写"同城速递"；

如您携带中型手提袋，请写"管道疏通"；

如您携带大型拉杆行李箱，请写"专业保洁"；

如您运送大型纸箱，请写"工地快餐"；

……

钱包上写"消毒面巾纸"，胸前的MP3上裹层纸写"速效救心丸"，如携带其他贵重的物品，最好抱只鸡写"小心禽流感"！

武汉 歹俊

DgW：我个人觉得你们杂志的命名太长而又不好听，个人认为“游戏实技”比较好！

“游戏实技”还不如以前那位读者提议的“游戏”呢。可惜杂志改名可不是一件容易事，有关方面的规定可是相当严的。哪位在相关部门工作或有亲朋好友在相关部门工作的话，请务必帮咱们把“游戏”这个刊名给留着啊！

关于小编新形象最精辟的点评

晕了。

——四叶苜蓿

138XXXX7596：没想到雨滴MM在《灵魂能力Ⅲ》中使用的角色这么霸道，武功招式和我妹妹有一拼。看完合刊DVD，我妹说：“我要和雨滴单挑！”跆拳道黑带VS.编辑MM，汗……

不要小看了雨滴，她的学校可是出过用锤高手的。不过雨滴用的沃尔多好像和跆拳道完全不沾边吧？

zhao bing：在观看春节合刊的特稿《被遗忘的神明》时正逢非洲杯，感觉作者编写此文十分应景。

巧合，这绝对是巧合。不过咱们每逢春节就必谈神怪的传统，到此就OVER了。

本溪 天照：请问，除了信件、QQ、手机、电话、Email之外，该如何与编辑部联系呢？

最近有部叫做《战鸽快飞》的电影很不错，或许您能从中得到启发。

南昌 伍东昌：我的班主任很欣赏你们的口号“努力工作，拼命玩！”于是，他也经常对我们说：“看到没有？你们也要做到‘努力听讲，拼命学！’”

……他显然没有理解这句话的意思。

辽宁抚顺 135XXXX0418：合刊封面给人的第一感觉是：人好多啊，很乱！完全可以放一个雨滴的POSE，其他小编就在旁边露个脸就可以了。

兄弟，重色轻友是不对的。

我觉得《生化危机4》之最最最终奖励应为：击毙武器商人后，可免费从他们尸身上任意取用武器。

——北京 嘟嘟

大连 张奇伟：奇怪，为什么现在我与好友见面时说：“Hello,my name is Leon!”后都会被扁呢？

说实在的，身为Leon的FAN，我也想扁您。

PS2上的中文游戏！

137XXXX9604：各位好，朕乃老油炒饭，5年多一直支持你们，现希望你们一一列出PS2到底出了多少中文游戏，好让朕与各路大神寻找。

纱迦：真是不数不知道，一数吓一跳！截止到2005年，如果不算大陆行货发布的简体中文游戏以及非官方作品，现在PS2上的中文游戏居然有38款之多。如果加上今年已发售的《摩托浪漫旅》和即将发售的《蔷薇法则》和《尸人2》等游戏，总数已超过40款。

目前的中文游戏形势可谓一片大好，各大厂商也越来越重视中国市场。像X360虽然发售还不到半年，但已涌现出10款中文游戏，成绩喜人！当然我们也必须看到，在这些中文游戏里ACT、PUZ、STG占了很大比例，而这些游戏类型对语言要求并不高。希望我们能玩到《最终幻想ⅩⅢ》中文版！

ICO迷雾古城	2001-12-06
真·三国无双	2002-02-05
不可能的任务	2002-02-06
盖盖乐	2002-05-30
两人的电脑花火	2002-07-04
跑车浪漫旅 Concept 2002 东京－日内瓦	2002-07-25
三国志战记	2002-08-08
真·三国无双2	2002-08-10
魔戒 双城奇谋	2002-11-16
哈利波特：消失的密室	2002-12-19
骰子热爆	2002-12-19
回忆之恋	2003-03-06
阿格斯战士	2003-03-20
模拟市民	2003-07-09
樱花大战 热血狂潮	2003-07-10
命运传奇2	2003-08-14
亚克传承 精灵之黄昏	2003-09-25
魔戒 王者降临	2003-11-28
跑车浪漫旅4 序章	2003-12-04
荣誉勋章 突袭珍珠港	2003-12-26
火线危机3	2004-01-08
女忍者	2004-01-15
死灵曲	2004-01-22
模拟城市 纯属意外	2004-02-05
铳神 O.D.	2004-04-28
神奇机器竞技场 哔波猴终极热战	2004-08-05
天诛 红	2004-08-05
鱼仔 抢救水塘大作战	2004-08-15
DoRoRo	2004-09-09
樱花大战Ⅴ Episode 0 荒野的少女武士	2004-09-22
魔戒 第三纪元	2004-12-11
看我龙显神威	2004-12-22
跑车浪漫旅4	2004-12-28
战栗杀机 铁拳：妮娜·威廉斯	2005-01-27
兽王记	2005-01-27
麻雀派对 跟水着美女打几圈	2005-08-12
捉猴啦 3	2005-09-22
汪达与巨像	2005-10-27

如果不算大陆行货发布的简体中文游戏以及非官方作品，目前各大家用机平台上已推出84款中文游戏，其中MD、SS、DC、PS各1款，PS2有38款，PSP有12款，Xbox有20款，X360有10款。最早的中文游戏便是大名鼎鼎的MD游戏《三国志列传 乱世群英》，老玩家一定对里面那句“本月你想搞什么”记忆犹新。当年此作共卖出4万套，至今仍是销量最佳的中文游戏之一。

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑、《游戏·人》第十六辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十三辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《DOA幻彩绘本》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预告

游戏春运遭遇高峰期！

Gamehalo

Gamehalo精彩依旧！

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

沙迦

☆带上《深渊传说》、《王国之心II》、《机战OG2》、《最终幻想IV Advance》这4款大作，准备过年回家大干一场，没想到最后居然只玩通了《机战OG2》一个游戏。春节期间倒是被老妈盅惑着观看了澳网的全程，瑞士球王费德勒果然厉害！

▲总把费德勒记成塞德勒——没错，就是《生化危机4》的那位教主的名字……

☆除夕当天的上午，我居然跑去游泳。虽然是事隔三年后首次涉水，但水地形适应依然为“S”，只是最后差点没冻死。不过也就此勾起了游泳瘾，看来今年夏天一定要在编辑部附近找个设备齐全、美女众多的游泳池，好好地畅游一下！

☆光荣最近估计是穷疯了，硬弄4个“无双”到3月23日卖——《雀·三国无双》、《真·三国无双 二度进化》、《真·三国无双4 帝国》(PS2)、《真·三国无双4 帝国》(X360)。还好那个《雀·三国无双》虽然是不用做攻略的……

雨澜

※ 过年回家的时候发生了不少事。先是在朋友的店里猛然发现对兔子的绒毛过敏，然后是一直驻守边防的死党终于回来过年了。最无奈的是春节的鞭炮声苦死家里的小狗，东躲西藏在房间里闹腾了半天，最后只得窝在主人脚边缩着脑袋……看着它瑟瑟发抖的可怜模样，不禁感叹养过的狗里没见过这么胆小的……

▲《幻想水浒传V》30秒广告的声优居然是樱井孝宏，实在是让人激动啊！不过制作人也表示，樱井不会参与游戏的配音，唉……

※ 和好友去K歌的时候赫然发现早就成火星人了，她们唱的歌我连听都没听过……于是马上就地恶补了一番，发现自己蛮喜欢水木年华和花儿乐队的歌。过年窝家就看完1部日剧《白色巨塔》，无论剧情还是人物形象都实在是让人震撼不已，惟一的瑕疵就是里见修二这个角色塑造得太正义过头了吧？听闻这部日剧要作成TV动画，不禁对主角财前五郎的配音演员无比期待！

胜负师

Ⅰ两月一度的文化大餐又要来啦！作为“厨师”的胜负师最近可真有些分身乏术了。请各位游戏人到时捧场，细心品赏。

Ⅱ 2005年春节长假，我因为打穿了4个游戏而让几位同事有所期待：希望我能在2006年春节再创纪录。不过很遗憾，除了《新鬼武者》外，假期里基本上没有碰游戏。吃吃睡睡，假期就结束了，惭愧惭愧……

Ⅲ长假里每天的“功课”就是看至少两集《古畑任三郎》，这部破案推理剧集国内电视台曾引进过一部分，自己看了几集，十分喜欢。事隔多年，终于看了原声完整版，感觉挺精彩的，与金田一和柯南的风格完全不同。向喜欢推理作品的玩家推荐。

Ⅳ因为自己曾说过喜欢带有中国风的歌曲，就有读者在我的博客上推荐了王力宏的《花田错》，我去下载，结果下到的是……京剧《花田错》，大汗！

Ⅴ“醉 怎么会喝醉 美 因为你的美 爱匆匆一瞥不过点缀 飞 看大雪纷飞 却再也找不回 被白雪覆盖那些青翠 当时空成为拥有你惟一条件 我又醉琥珀色的月 结成了霜的泪 我会记得这段岁月”[王力宏《花田错》]

GOUKI

◆虽然春节的计划是恶补电影、游戏，不过实际上自己给自己定的“寒假作业”完成得并不好……比如买的《越狱》、BBC的二战历史根本就没有拆封……倒是看了不少“贺岁片”，就是那种看了开头就能猜到结局的那种电影，这种“贺岁片”的一大好处就是无论哪国语言，都不用盯着看，看到哪儿算哪儿，有什么事离开了也不觉得可惜。

◆《霍元甲》绝对是近年来李连杰最出色的作品，喜欢功夫片的朋友一定不能错过！(不过这会儿估计影片已经下档了，没关系，还有导演剪辑版DVD！)

◆《新鬼武者》与《鬼泣3 特别版》都没给人带来足够的惊喜，《大神》的前景也不容乐观。个人比较期待的是《丧尸围城》，根据试玩版的体验来看，感觉不俗！希望不要是另一个《罗马之影》。

◆一个很古怪的问题，由亚燕朋友提出：假如你和你的GF支持不同的球队，世界杯咋办？……这个……难度可以说是相——当——大……当然，也不是没有解决的办法，一、两台电视两间房；二、找个志同道合的呗……

▲大头转会英伦，尚处在磨合期。希望他能早日恢复状态，再次看到他漂亮的盘球和传球。

秦坦

◇春节也没闲着，除了必须作的一些工作，其余的时间打出了《恶魔城 苍月十字架》的全战魂。《天地之门》素质不咋样，另外还读了两本小说。

◇春节喝醉了几次，有一次差点吐在学长的奔驰车上。我说，报告，我好像不行了。学长立即打方向盘，冒死轧过双黄线，掉头直奔一胡同并停车，我下来又不想吐了。学长笑笑说：吐在我车上也扯淡，我只是怕你不舒服才停车。他话音刚落，另一位朋友就在车里吐了。

◇春节见闻录：有一个朋友娶了一位哑巴姑娘做妻子，哑巴姑娘很漂亮，她父亲也很有钱；我弟弟的一个同学的父亲是私人煤窑的矿工；一位17岁的小妹妹说，要嫁人就要嫁Gouki这样的男人；原定16点起飞，19点着陆的飞机，延迟30分钟起飞后居然也可以在19点着陆；我还能联系到的所有同学当中，只有我现在还住集体宿舍(唉，这个最郁闷呀！)；太原的烤鱿鱼串好好吃啊啊啊啊啊……

◇推荐莫言老师的新作《生死疲劳》，1月刚刚发行，这本小说有着离奇的故事，独特的叙事方式和意想不到的章回体叙述，在现代小说和古典结构方面结合，读起来非常有趣。

◇levelup.cn最近会有不少大动作，此外掌机分站也即将启动，请大家随时关注。

邪魔天使

◆半月长假结束，又投入到新一年的工作。三四月的游戏可以用暴风骤雨来形容，我要买的、要玩的太多了。神啊！请再多给我一些时间吧！(T_T)

◆七年之痒，觉得这个词真准也真可怕，看看皮特，再看看我的同学，默……

◆光荣真会吊人胃口，迟迟不公布《战国无双2》里是否有兰丸的消息，害得我还发下毒誓——如果《战国无双2》里没兰丸我绝对不玩这游戏！还好，我们的兰丸依旧在，而且变得更俊秀貌美了。襟川女王様，你果然是神一般的存在啊！

◆光荣SANA范，既然《雀·三国无双》都有了，那什么时候出《三国无双 大家来找碴》呢？强烈期待各豪杰的泳装安志表！

www.plumbook.cn

猫太

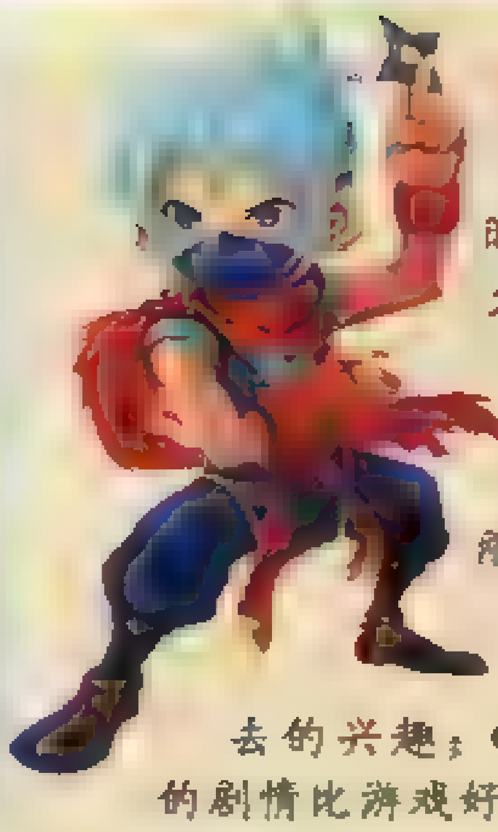
◎2006年，这将会是猫猫的一个新开始。无论怎样都要打破以前的不足之处，跨越任何屏障，或许这样，我能找到更快乐的人生。

◎对了，相信大家已经在上一期的合刊看到了众小编的形象变化。没错，担任这次绘画工作的是一位新的画师，名字叫Jeacn。他现在还是学生哦！能够画出这样的作品已经相当出色了。当然，所有原画设计还是我们的修罗大哥负责的。(^_^)

◎引用朋友评价国内网游中毒者的一句话：缘何国人游戏时紧张得像在工作，而工作时却悠闲得像在游戏。

▲借用Jeacn的一张《重生传说》的Shaorune同人图做这次的寄语图片。

多边形



○春节期间做了以下一些事情：坐飞机晚点、吃年夜饭时迟到两个小时、偷偷放鞭炮时不幸炸到路边一条无辜宠物犬、被后辈敲诈压岁钱无数、睡懒觉睡到足……够颓废的春节假期。

△上次吸引我一次又一次进入电影院看的电影是《侏罗纪公园》，前后一共看了五次，那是十多年前的事情。《金刚》让我兴致勃勃地看了三次，一次比一次过瘾，希望2006年里大片更多一些，"大骗"更少一些。

□《新鬼武者》有些令人失望，对我来说起码没有玩下去的兴趣；《摩托浪漫旅》起点有些高，有点曲高和寡的味道；《FF7DC》的剧情比游戏好……目前对这些新作研究还不太透，不作过多评价。

×有时候我们呆头呆脑或者其他什么，但我们其实也许不过是在混日子而已。记住我们不能拥有，我们只能留下。一起加油吧！

星夜

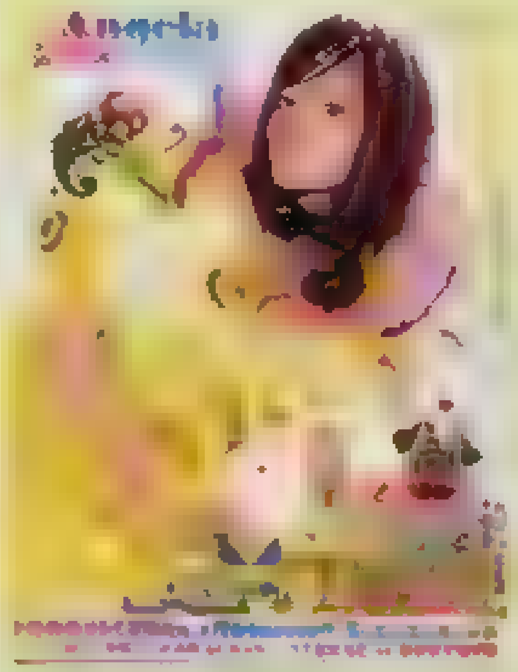
▲斯皮尔伯格的《慕尼黑惨案》是近期感触最深的电影。

★春节休息了十几天，果然还是家里的大床舒服呀！每天睡到中午12点。虽然已经尽量控制食欲，杜绝暴饮暴食，不过到了大年夜终于还是被灌晕了，迷迷糊糊地打了一个多小时电话，结果被表扬：还是喝醉的时候比较可爱＝_＝

★回家的时候一不小心把我那性感又可爱的笔记本屏幕摔碎了，真是屏碎心也碎啊！笔记本落地的那一刻简直心如刀绞。花了整整两千大洋换了个新屏幕，差点连回来的盘缠都没了T_T

★如果索尼不食言的话，本月内应该就会有PS3的重头消息公布了。PS3的实际画面到底是什么样的呢？真是非常期待啊！

D・S



▲好吧，我承认我是急性子。等不及《潘朵拉》(张韶涵)正式发售就买了预购版。

★"有一部电影不能下载来看，那就是《金刚》——因为你是在亲手毁掉自己的幸福。"某网友如是评论说。其实，许多电影又何尝不是如此呢……电影院之所以永远都那样充满魅力，正是因为它才是最适合承载这款艺术的容器。

●"阳光育成计划"已经初见成效：新年伊始，编辑部里又来了许多新同事，气氛也变得越来越活跃起来。而且最可喜的莫过于——终于有人来分均寝室费了，5555……（某猫：同哭...T_T）呵呵，玩笑玩笑，但愿各位新朋友能早些适应UCG的工作环境，在这里开心地度过每一天。^^

◆谈到今年的春节晚会……唉，该怎么说呢？獲引美编一刀兄的经典长篇发言就是……（什么，主编你说要把带脏话的部分都删剪掉吗？）哦，各位亲爱的读者们，对不起，他什么也没有说。

阿修罗

今年过年算是做了几件有意义的事：在陪朋友逛南京的时候再一次接受了近代史教育，教会了老爸老妈如何上网玩游戏找资料视频，与一位"失踪"了6年的高中老同学见了面。众多感想一言难尽啊！

据传《塞尔达》又要延期，希望这个消息不是真的，也希望今年E3上任天堂公布相关的新情报！这可以算是NGC上最后的大作了！

在《塞尔达》之前《大神》应该是个不错的替代品。因为这个游戏的很多理念都和《塞尔达》有异曲同工之妙，很"有趣"！

▲《假面骑士 响鬼》顺利完结，新骑士KABUTO登场！终于又有骑士踢了！

阿迪

1.情人节的夜晚，别人Happy我加班……在苍鬼、天阵一干人等的大呼小叫声中，以所谓的"强一闪"结束了这个没有星星的夜晚。（强一闪，其实指的是利用一级鬼战术发动的崩一闪，因为其对于敌人的强迫性质，故纱迦等人将其称之为"强一闪"）

2.我经常会去看其他编辑和读者们的博客，偶尔也回回帖，感觉博客的确是挺有意思的玩意儿。在上面能够看到许多人真情流露的一面，包括观点、趣味等等。

★世界杯年，作为一名球迷又怎能没有自己的球衣呢！Gouki这个家伙已经购买了2006世界杯版的阿根廷球衣，号码是10号的艾马尔。而我最欣赏的两个球员都步入职业生涯的暮期了，其中一位是瑞典队的拉尔森。他已经决定履行完巴塞罗纳的合同后，返回瑞典加盟家乡球队。作为他退役前的收山之作，我又怎能错过这件最后的Sweden No.7呢。

十六夜

☆3月《皇0》就要出了，十六夜越想越兴奋，强烈推荐本作充满弗拉明哥风格的配乐！

☆今年北京鞭炮"禁改限"，过年时真的就跟打仗一样，"传统"这东西确实是到了什么时候都不会改变的。

☆2月19号由海洋堂主办的手办展"WONDER FESTIVAL 2006 (WINTER)"，简称WF2006冬，即将召开。经过了动画、游戏如潮的2005年，届时一定会有相当多的熟悉角色被手办化，而由此相信也会让不少人充满怨念……

▲这套Crayz的《我的主人》就是下一个目标，不知能否顺利收到……

☆在新的一年里希望大家能够继续支持十六夜、支持UCG，也祝大家身体健康，学习进步（我承认这词儿是俗了点儿……）

卡伦

★春节期间参加了多次同学聚会，结婚的已经有十余对之多，预计于今年结婚的也有十余对之多，甚至带孩子来的也有好几个……看着这些家伙幸福的样子心里还真是不爽啊(—_—)。算了，反正我已经决定三十岁之前不考虑这件事情了，继续幸福愉快地过我的牛郎织女（被拆散后）生活吧。

●活活，家里的两只小狗真是越来越可爱了呀，尤其是小的那只更是每天都黏着我让我陪它玩，真是舍不得离开它们呢。家里人曾劝我在这边也养一只，不过我知道自己在这里不太可能有精力去照顾它陪它玩的，所以这件事情是绝对不会做的。怎么说呢……对我而言，决定了要养的宠物就像朋友和家人一样。养宠物会让我感到快乐，可如果我无法让它感到快乐的话，那我宁愿选择在还没开始的时候就放弃。

阳光学园

或许从中国人的观念里来讲，春节之后才是真正的新年。不过大家过年似乎都一种传统模式——走访亲戚！从大年初一开始人仿佛就在众多亲戚间游走，见不完的亲戚吃不完的饭局，往往春节结束后体重暴增！春节对于我们来说，究竟意味着什么？雨滴在春节的愿望就是希望大家继续支持UCG！

主持人：雨滴

颜色的象征

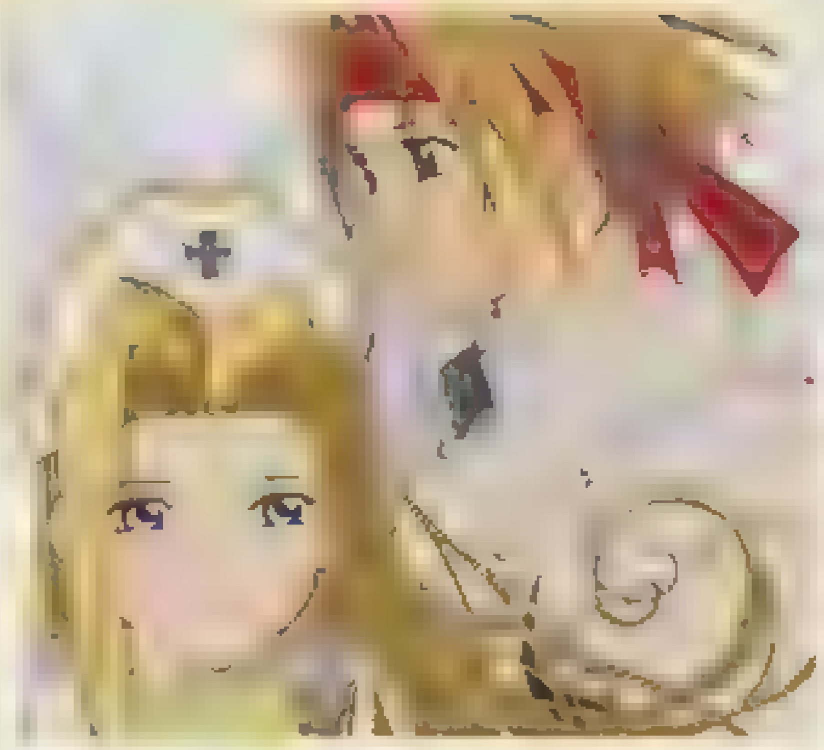
最近玩了《汪达与巨像》忽然有一种脱俗的感觉，那蓝的天、黄的沙、绿的苔，灰的石，正是这些简单的色彩却给了我无法言语的美感，给整日沉浸在色彩斑斓的视觉盛宴里的我当头一喝。天籁，是不经过修饰的原生态的声音，这样看来，也许像《汪达与巨像》这样的作品带给我们的才是真正的视觉盛宴吧。说了这么许多，似乎有些离题了，这次想和大家分享的是“《传说》系列”里的色彩，不过不是色彩斑斓的世界，而是一个个单一纯净的发色，看看这些发色的世界。

作者 顾昕凯

黄色

乐观、理想主义、希望、阳光

在“《传说》系列”里黄色发系的主角最多——克雷斯、敏特、斯坦父子、柯莉特、克莱尔、雪莉。“《传说》系列”里的主人公大多都是背负着宿命，克雷斯与敏特背负着父母之仇与拯救世界的使命，斯坦父子有着成为英雄的梦想，而柯莉特、克莱尔、雪莉她们各自有都有着各自的宿命，无论是拯救世界或是冒险或是背负宿命，面对接踵而至的困难，若没有乐观、充满希望的态度，又有谁能承受的了？敏特在得知母亲死后的恬静；柯里特在失去了各种感觉后善意的谎言以及微笑；克莱尔在绞刑架下的演讲，这一幕幕都是她们有着乐观希望阳光心的见证。他们没有输给命运，相反的他们更是在享受命运。在一头黄色的头发之下，让我们看到的在黑暗中的阳光！



黑色

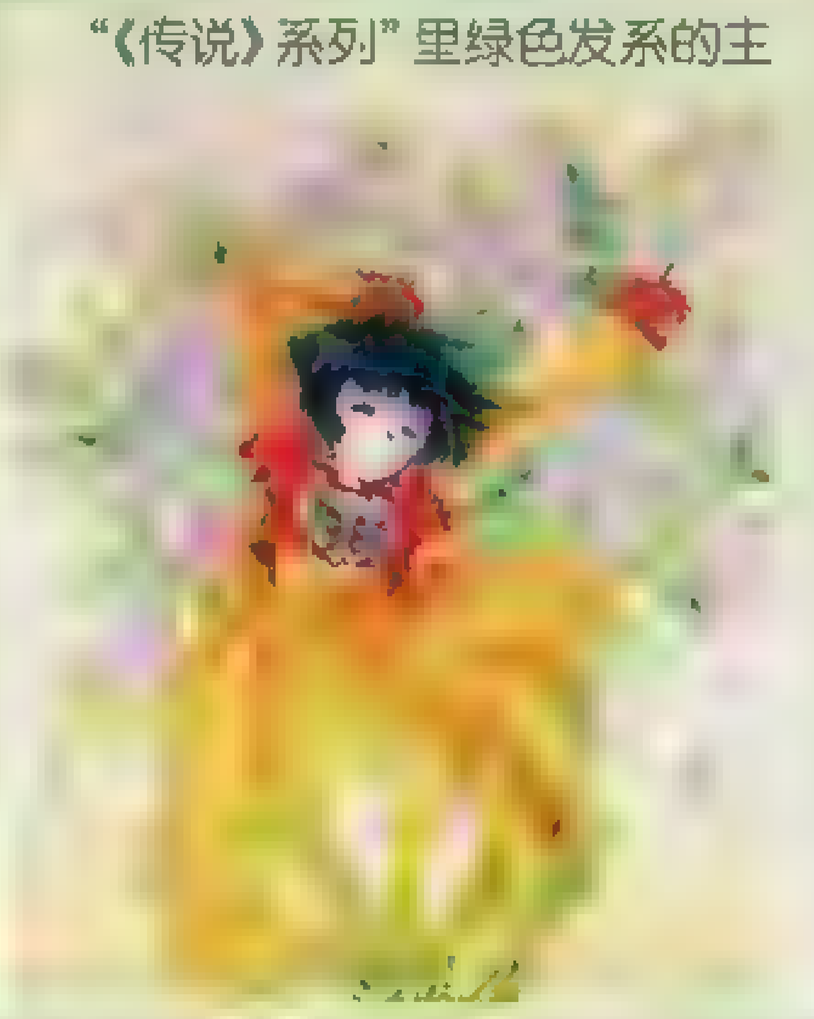
力量、精深、谜、害怕。

“《传说》系列”中黑色发系的主角就只有露蒂和莉亚拉而已。她们的性格完美地体现了黑色的寓意。透镜猎人露蒂对于金钱很执着，但她却有着不为人知的过去。自小就被父亲休格抛弃，露蒂的心里一直都有着孤独的影子，她害怕孤独的那份心情促使她倾尽全力去帮助那些孤儿院的孤儿们。虽然平时大大咧咧，但内心深处却有着一颗害怕孤独寂寞的心。黑色也有“谜”的意义，莉亚拉出现在凯依鲁面前时，那黑瞳黑头发无不散发出谜的气息，充满神秘的力量显得特别的尊贵。莉亚拉的害怕与露蒂不同，生为神子却不知道如何去拯救人类，而寻找英雄的失败也是她害怕的根源。在两位黑发的女孩的身上，我们能感受到黑色带给我们的忧伤……

绿色

健康、青春、努力、慷慨。

“《传说》系列”里绿色发系的主人公只有一位，那就是活泼开朗、人见人爱的法拉。《永恒传说》中法拉一直扮演着催化剂的角色。健康、努力、青春、慷慨这些词根本就是为她而设。当美露迪抱住利德时她会生气，还会讽刺利德，可当她得知美露迪有困难，又会去帮助她，无论何时都不会说出泄气话，开心她会笑，不开心她也会发牢骚。总之绿色头发的法拉给人的感觉就是开朗、活泼、仗义、自然，她似乎就是自己身边的普通女孩子，丝毫没有做作之感。无论是怎样的伤害也好，困难也罢，她在我们的眼中始终是那个绿色头发有着灿烂笑容的女孩。



白色

纯洁、神圣、高雅、单调。

以白色发系为主人公的作品不多，继《重生传说》的维格后，《神话传说》里的塞尔也是白发登场。白色有单调的含义，而维格和塞尔恰恰体现了这一点，他们旅行的目的都是为了找妹妹般的女孩，至于其他的，恐怕他们连想都没想过吧。比起那些为了各种英雄目的的主角们，他们可说是太单调了。“纯洁”是白色另一大象征，维格冰冻了克莱尔，虽然不是他的错，可是他还是希望赎罪，可见他是心是很干净的。而塞尔本来是诱拐雪莉的士兵，可在与雪莉接触后，忘记了自己的使命，也许正是因为心地纯洁，塞尔才会比那些利欲熏心的人更能体会到什么才是真正的幸福吧。

红色

热情、活力、兴奋、热爱。

“《传说》系列”里的红色发系的主人公也是两位。不过这他们的身分却是天壤之别，一个是公爵的儿子——卢克，一个是普通的猎人——利德。轻浮的卢克和没干劲的利德，红色的发系总觉得与其代表的寓意有些不符，可是当卢克知道自己是复制人后对生命的理解与追求，想要证明自己的愿望，能够为了一个可有可无的生命而去努力的心情，都体现了红发的热情与活力。而在雷伊斯牺牲了自己后，那种热情与活力也在利德心中慢慢燃起，红发如火的少年为了自己最重要的人，为了大家而努力着。但红发似乎也有着兴奋过头的缺点，卢克在成为亲善大使后中了圈套毁灭了城市，利德因为见到猎物过于兴奋而杀死了为了保护自己孩子的野猪，这都让这两位热爱生命的少年后悔不已。虽然有少许缺点，但凭着红色发系的充满爱的心，一切都会变得如火一般充满希望。

褐色

安全、可靠、成熟、温和。

“《传说》系列”中有褐色头发系的主人公有两位，一个是被矮人养大的罗伊德，另一个是缇娅。褐色发系的人感觉安全可靠。罗伊德面对挫折毫不退缩，无论被赶出村庄，还是最后对抗天使……在罗伊德的眼里我们看到了痛苦后面的东西，那就是坚毅。另一位褐色发系的缇娅为了世界的安危刺杀自己的哥哥，即使被卢克叫冷血也再所不惜。褐发的人也都是温和的，他们的心温柔细腻，旅行中只有罗伊德察觉了柯莉特的病，所以才有了那段关于热咖啡、冰咖啡的感人对话。至于缇娅，在旅行中就连卢克都能感受到她的温柔而不知所措，而最后那句“我喜欢你”，更是将缇娅的温柔表现的完美无暇。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

iQue DS

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

2A封面获得怎样评价？

长春 曲斌：用《王国之心Ⅱ》作封面正是时候，但色彩有点模糊。

上海 董婧宸：封面鲜艳的颜色将这份冬天的寒冷冲淡了不少，只是稍稍提一下那些字的颜色。当蓝色如海一般透澈时，略带枯黄色的字体颜色就太过于显眼了。尽管对比色的确可以使字突出，但这种太过强烈的却会让审美产生疲劳。

无锡 周东：本期封面选用的蓝色调看上去比较清新，不过用在现在这个季节好像有些太冷了。

重庆 彭佩曦：冷不丁一看还以为是迪斯尼的动漫杂志……

135**0449：**封面色调偏黄，给人一种陈旧感，不喜欢。

> **编** 本期的封面选材得到了大多数读者的认可和欢迎，不过在色调搭配和字体设计上遭到了许多批评。当谈到封面设计的话题时，许多读者纷纷觉得封面给人的感觉很不和谐，字体配色有失斟酌，而且封面图片本身也具有部分问题，因此易带来“陈旧”的错觉。不过值得高兴的是，前几期来一直被广大读者诟病的“封面字数过多”这个现象终于有了控制和改善。

2A的Gamehalo评价怎样？

海宁 许宇聪：我对《波斯王子3》那9分钟的影像不感兴趣，可能是我不喜欢这种画面灰暗类型游戏的缘故吧！

大连 孙立：许多近期新作影像让人看了之后跃跃欲试，真希望能快点玩到呀！“游戏动漫园”及“电影前线”也很吸引人。最重要的一点是光盘的时间挺充足的，让人满意。

成都 姚长青：本期Gamehalo做的很不错，主要是因为有了很多大作影像的缘故吧，但还是希望在淡季里杂志也能做出经典的影像光盘来。

上海 郑晓莹：《波斯王子3》时间虽长，但内容充实。对于不喜欢FTG的玩家来说，《NEOGEO斗技场》对局时间稍微长了一些。此外，也希望“电影前线”能够调整一下时间长度。

levelup.cn shaw5204：格斗比赛的时间千万不要超过20分钟，请不要把容量浪费在大段格斗影像上，那些真的很无聊，受众面太小了。

> **编** 综合读者意见看来，这期的光盘整体反馈不错，内容充实且题材广泛，美中不足的则是缺少了“热血最强”，看来今后我们还要多多征集此类影像才行，也希望全国的各路达人能踊跃参与哦！此外，单个节目时间略长的内容一定会受到批评的现象似乎已经成为了定势，本期的《波斯王子3》与《NEOGEO斗技场》首当其冲成为了众矢之的。

2A四大攻略的调查报告

柳州 范敏：《王国之心Ⅱ》应该搞个合成一览表，把合成的方法清楚地说明一下。

南宁 苏吉鹏：《最终幻想Ⅳ》的攻略很不错，以后的掌机大作也要这样认真对待才行哦。

上海 郑晓莹：本期攻略内容十分丰富，要素也很多，但对于日文苦手玩家来说攻略的整体结构和编排次序显得有些乱，难以找到自己需要的部分。

宿州 杨延正：这期攻略《最终幻想Ⅳ》和《深渊传说》制作得很细，相比之下《火影3》和《王国之心Ⅱ》就有些太简略了，漏掉了很多要素。

Email 张怡浩：本期的《深渊传说》攻略真的非常棒，系统介绍、流程攻略及隐藏要素等一应俱全，内容很丰富。

> **编** 读者们对于本期的四个攻略褒贬不一，相较之下最受好评的是《深渊传说》，这款攻略无论在各个层面都博得了玩家们的一致叫好，而《最终幻想Ⅳ》则是掌机玩家们的最爱，同时这款攻略也标志着杂志上掌机热潮的逆袭。不过，《火影忍者 究极的英雄3》和《王国之心Ⅱ》就不那么尽如人意了，这两篇攻略不但细致度不够，有些地方还出现了不该有的失误，对此我们深表歉意

2A特别企划反响如何？

无锡 周东：不是我不喜欢，而是本期特企好像不合时宜，这大过年的怎么净说些灾难啊？

深圳 吴亚文：天灾人祸是避免不了的，小编却能巧妙地将现实生活中的灾难与游戏相结合，很新颖独特，构思巧妙，也十分具有教育意义。

南宁 苏吉鹏：本期特企偶感觉和游戏太不相干了，无聊，是较失败的一期！

武汉 徐小钦：既紧张又温馨的特企十分有意思，回顾了一些重大时事的同时也对游戏中的灾难作出了很好的联系。另外，文中提供的避险方法也十分有用。看到地震不由得想起九江地震，回想武汉也被波及时，我还在玩《生化危机4》……后怕！

138**5054：**本期特别企划不错，很幽默，但我认为不是很实用。

> **编** 这次的特别企划反响不佳。首先则是“时宜”问题，虽然D·S在文中有说明过原因，但依然还是有部分读者表示反感。此外，特企的主题与游戏文化脱节较大也是令许多人不满的理由，而且这次轻松的行文与严肃的话题显得有些不般配，可说是个失误。但整体观之，特企新颖的立意与“游戏＋现实”相结合的方式还是值得肯定的。

读者们对“编辑部的故事”的看法

清远 钟飞：“编辑部的故事”只能算是生活小品。不够幽默，不够创意，不够内涵。素质平平，看完后印象不深刻，没有可喜可悲的剧情，没有大起大落的故事。表达方面够好，只是少了点技术性。

大连 孙立：我认为并不好笑，还请多努力。

曲靖 高华瑞：最近的“编辑部的故事”总觉得落了老套，有点夸张到无聊。

厦门 曾峻海：感觉太长篇了，可否试一下四格或六格的形式？

138**2673：**我觉得本期的编辑部的故事还好，但前几期的太无聊了。建议编剧的去看看韩国的“反转剧场”。

Email 秋子：还不错啊，虽然不是非常爆笑，不过也让读者了解不少编辑部的内幕呢，尤其是我这种喜欢八卦的。（笑）

> **编** 很显然，“编辑部的故事”还远未达到我们预期的水准。从读者们的批评声中不难看出，我们的剧本创意存在着很大问题，难以挖掘出能让大多数读者看后产生共鸣的幽默元素，这是值得我们深刻反省的问题。在今后的漫画创作里，我们依然会坚持取材自编辑生活这一立足点，并加以更强烈的画面表现力和更浓郁的艺术夸张，务求让更多读者都能看得开心！还望大家有时间能多来信出谋划策！

本期问题

1. 对于本期封面您有何评价？
2. 近几期的《猪笼城寨》您感觉如何？
3. 本期刊登的攻略您玩了几款？对于目前的攻略形式您满意吗？
4. 本期Gamehalo您最喜欢的内容和最不喜欢的内容分别是哪个？
5. 请评点一下这次的特稿吧。
6. 您比较关注哪方面的硬件信息？

2A 互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 自贡市第一中学 钟翔

[illegible]	白云	[illegible]	金龙哲	武安	[illegible]	张家口	王智明	[illegible]	[illegible]
[illegible]	夏锋	永安	李智明	东莞	黄应钊	天津	王矩	眉山	元海
郑州	常畅	宁波	乐威	自贡	牟松	枣庄	王清水	济南	张恒
[illegible]	薛高滨	上海	李迪	宜昌	秦天瑞	天津	王宇歆	太原	张翱帅
成都	陈冉	长沙	李嘉天	长春	肖斌	江油	[illegible]	大连	[illegible]
汕头	陈斯斯	江门	李锦辉	本溪	曲超	马鞍山	[illegible]	昆明	张晓宾
柳州	范敏	钦州	李学之	合肥	商琪	武汉	[illegible]	锦州	张旭
[illegible]	高华瑞	重庆	李晨森	如皋	邵向荣	东莞	[illegible]	乌海	张哲
北京	高然	保定	李峥	天水	宋宇超	昌邑	徐超	北京	赵昕宇
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	舟山	[illegible]
石家庄	[illegible]	天津	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	福州	[illegible]
自贡	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
玉林	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	无锡	周东
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	[illegible]	成都	[illegible]	南昌	[illegible]
[illegible]	黄宇	贵阳	罗磊	上海	王辰卯	重庆	[illegible]	无锡	周屹程
广州	江志杭	上海	毛志刚	乐山	王栋	上海	[illegible]	都匀	朱黔芳

134****9693
134****7092
135****6376
135****0449
135****2864
135****8323
136****7998
136****8802
136****1146
136****6938
138****0355
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
139****9151
139****4410
139****8584

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中抽[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

Vol:096

专栏主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

经历了合刊的紧绷和春假的清闲之后，一切又回到了正轨上，游戏立方也再一次与各位见面了。这次的立方因为长假的积累，也有不少好料。栏目中除了几项"拳头产品"，在硬件周边方面还会加入三款游戏耳机的推介、NDS应用软件的介绍。在特色版块方面，小邪的幻之炼金坊会为大家介绍阴阳师芦屋道满，他可是安倍晴明最大的对手哦！当然十六夜主持的模型地带也会华丽登场，为各位秀几款《Fate》中的精美手办。好了，节目预告就到这里，精彩就在后面！

多边共享区

ENTER THE GAME

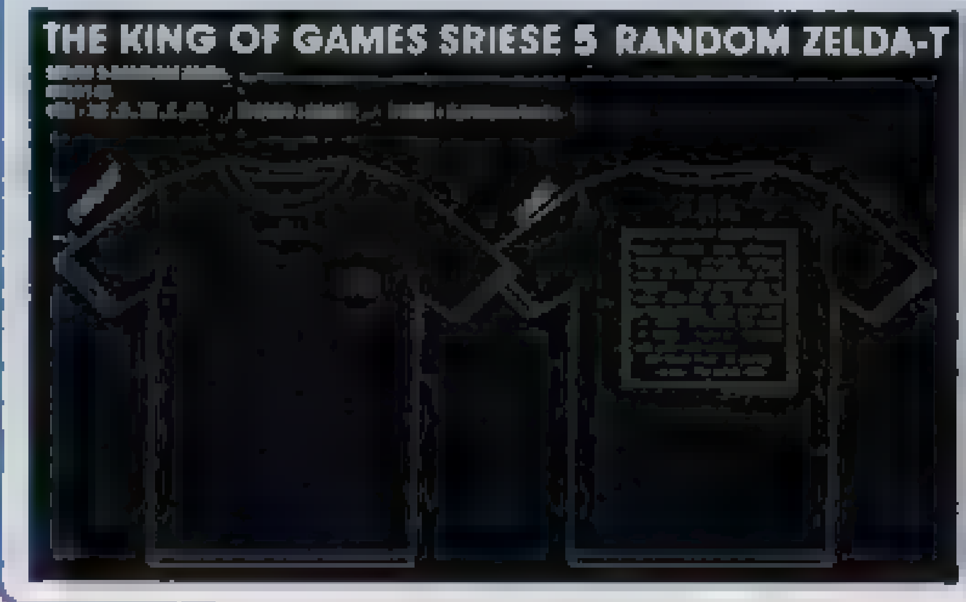
《恶魔城》珍藏T恤！

在春节之前，"《恶魔城》系列"的监督五十岚浩司(IGA)在自己的博客上公开征集希望得到系列最新作《恶魔城Dracula 暗之咒印》纪念T恤的人选。这种T恤上印有小岛文美女士亲自执笔的插画以及IGA、山根美智留和小岛文美这3名主创人员的签名，是相当珍贵的纪念品。T恤最早出现在日版《暗之咒印》发售时举行的特别活动上，受到了众多FANS的好评。这一次IGA一共在博客中提供了3个获得此T恤的名额。可怜我们国内的玩家只能望图兴叹了……【阿修罗 提供】

《塞尔达传说》T恤和"Dot's"

"THE KING OF GAME"是任天堂授权EDITMODE专门制作T恤等周边上品的品牌。EDITMODE从FC时代开始就推出以任天堂发售的游戏软件和硬件为题材的周边商品。EDITMODE从2月21日起开始在"THE KING OF GAME"网站上发售《塞尔达传说》T恤和"Dot's"。

这次推出的《塞尔达传说》T恤前面有游戏标题和经典的红心血槽，背面有角色等图案和英文的游戏剧情。血槽共有3种，图案多达15种，其中除了一部分设计以外，从三四种图案中随机发售。布面的颜色只有黑色，T恤大小从XS到XL为止共5种。价格为6090日元。"Dot's"是株式会社TOMMY TEC发售的，用带有颜色的小块版插入大面版来制作图案的娱乐工具。EDITMODE这次推出的"Dot's"是两个任天堂的游戏角色，价格是987日元。此外只花6600日元就可以同时购买T恤和"Dot's"，比单品价格更便宜一些。【levelup.cn 提供】



《Fate》引发周边狂潮

《Fate》原是日本的知名电脑游戏，在去年年末应广大爱好者的要求终于推出了TV版动画《Fate/stay night》，动画一经推出就好评如潮，就算是作为宣传作用的前期DVD也卖出了几十万的骄人成绩。该动画画质一流，制作精良，音乐也很有自己的特色。今年还将推出以该动画为蓝本的PS2版游戏，看来《Fate》这股狂潮还会刮一阵呢！与之对应的，以原画师所画造型为基础的Q版布偶现在也推出了。第一次推出的当然是女主角Saber，其猥琐加可爱的造型被众FANS称为极品，推出之后曾多次断货。该布偶最值得称道的地方就是忠实再现了Saber头上的那一撮"傻毛(あほけ)"。(笑)另外，2月预计推出动画中另一位人气角色远坂凛的Q版布偶，4月预计推出主角卫宫士郎的学妹间桐樱的Q版布偶，届时一定会掀起另一波购买狂潮。【邪魔天使 提供】

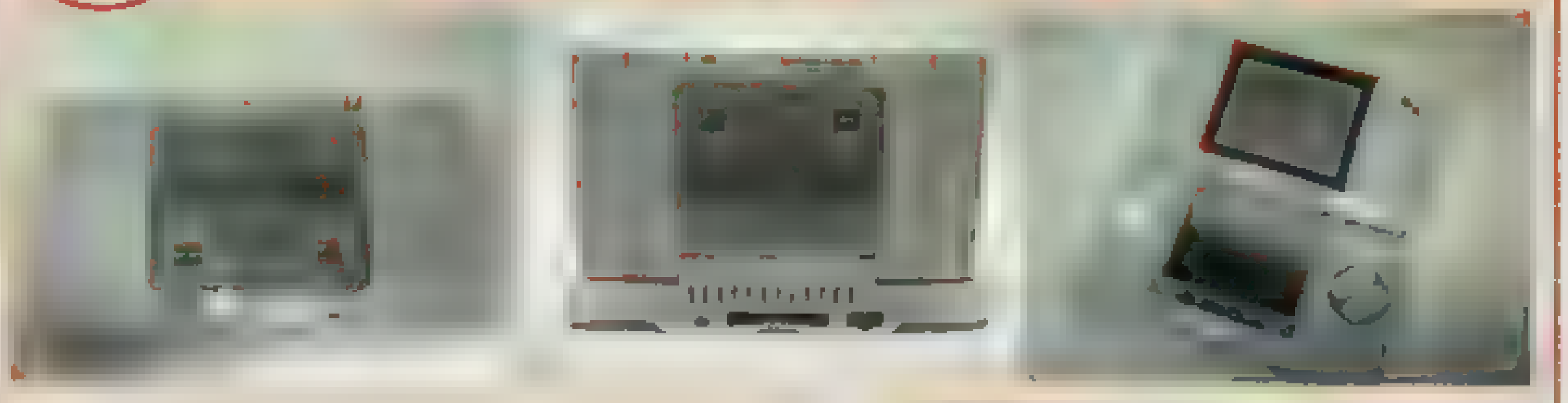
▲Saber被拘束的造型，那滴泪也做得好可爱。

▲不要看货有这么多，一个上午就会卖光的。

▲预定2月发售的远坂凛的布偶。

▲间桐樱也很可爱，原作中是个擅长料理的温柔女孩子。

我猜，我猜，我猜猜猜！



这是什么？

这我知道，任天堂的SFC嘛，九十年代初期的王者。对这台游戏机，我有很多美好的回忆。

那你告诉我，你家SFC可以把面板像汽车前盖那样掀开吗？

……

哇咔咔，其实这是一个NDS。

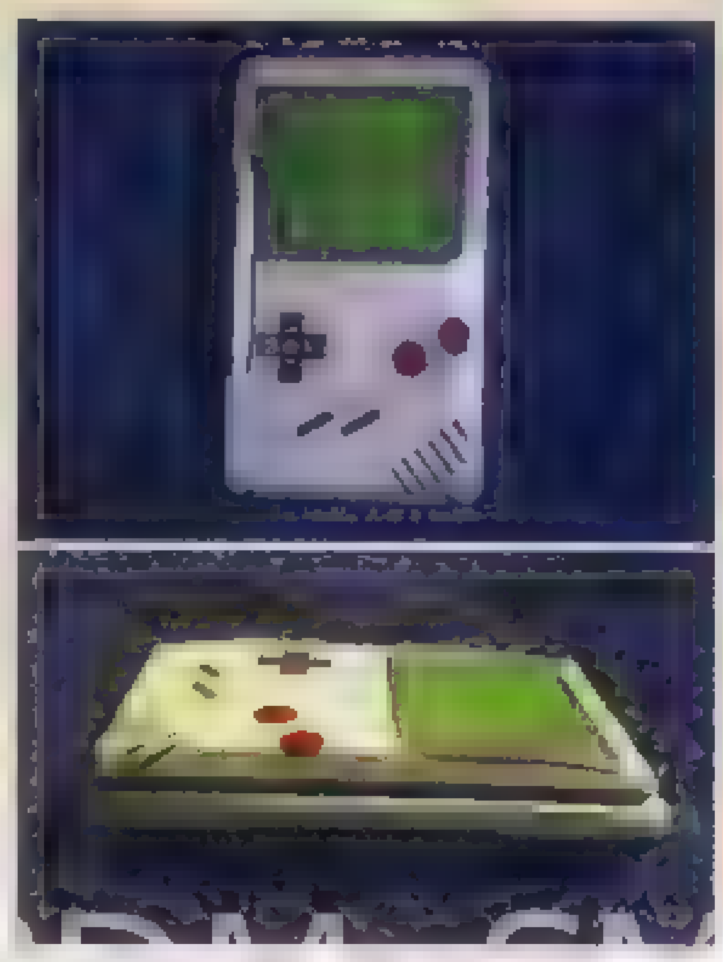
OTZ……

再看看这个，是什么？

GB？GBP？楼主火星啊！

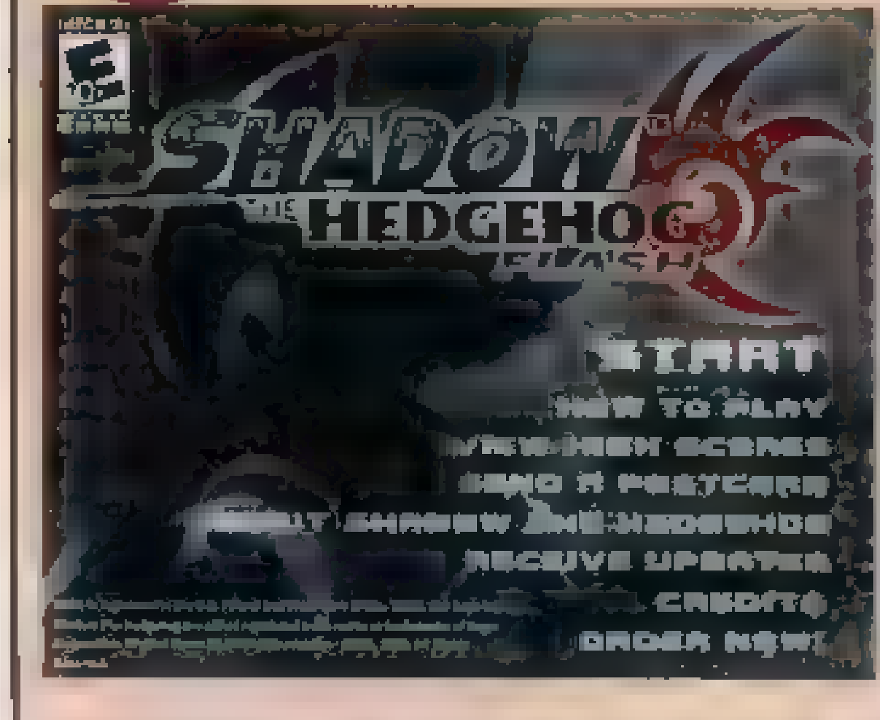
换个角度你再看看？

还是NDS……晕哟……【GOUKI 提供】



所以说，玩家的创造力才是无限的呀！

官方迷你大作推荐



别误会了，这次要为大家介绍的是两款迷你游戏其实是来自官方的Flash游戏。一款是来自SEGA的《刺猬阴影》2D版，还有一款是连发售也没有公布的NDS版《伊苏 战略版》官方网站上，声称游戏背景与成品完全一致的战略育成游戏"The Beginning"。

2D版的《刺猬阴影》玩法有点类似于传统的2D《索尼克》，选择了指定页面的"START"选项后，玩家便要开始操作阴影在2D的场景中移动杀敌。键盘的十字键控制阴影移动、空格键是跳跃，当手上有武器时按C键时开枪。游戏的限时是5分钟，玩家必须在5分钟内，依靠跳跃和射击等基本动作到达最后的终点。在关卡中会出现两种敌人，也就是正式游戏中士兵以及恶魔。不过这里不存在善恶值的区分，玩家大可尽情杀戮。士兵防御力低，但掉落的武器威力也低。恶魔体力相当高，当然也会掉落不少强力的武器。虽然武器没有限制弹药，但阴影手上最多只能携带一种武器，所以手上若是有一款强力武器就不要更换了。每次游戏只有一条命，死了就要重新开始，但总体流程不会太长，玩家可以尽情挑战自己的极限时间哦！

《刺猬阴影》2D版官方地址：http://www.sega.com/gamesite/shadow/minigame/flash/index.html

《伊苏 战略版》The Beginning更是一款用心制作的游戏。玩家在进入指定的页面后先要按"初めての方へ"进行注册，在收到了官方寄来的邮件并得知密码后就可以通过选择"ゲーム开始"进行游戏。在选择了角色的形象、所属国家以及职业后，玩家会看到一个与《三国志》等SLG作品差不多的界面，而右上角就是一些选项：

市场：买卖道具以及通过不同地方特产的差价赚取金钱的地方。道具除了一些回复药和补给品外，武器、防具和装饰都是通过这里购买。购买后的装备可以点击画面右下方的"アイテム"，再点击相应装备右方的"装备"按钮穿在身上。

酒场：通过付钱喝酒得知一些有用的情报。这些情报往往是一个系列的，玩家要收集完整的一个系列才能到达传闻中的地点。但有时往往在花钱后会喝醉而得不到情报，所以要做好觉悟。

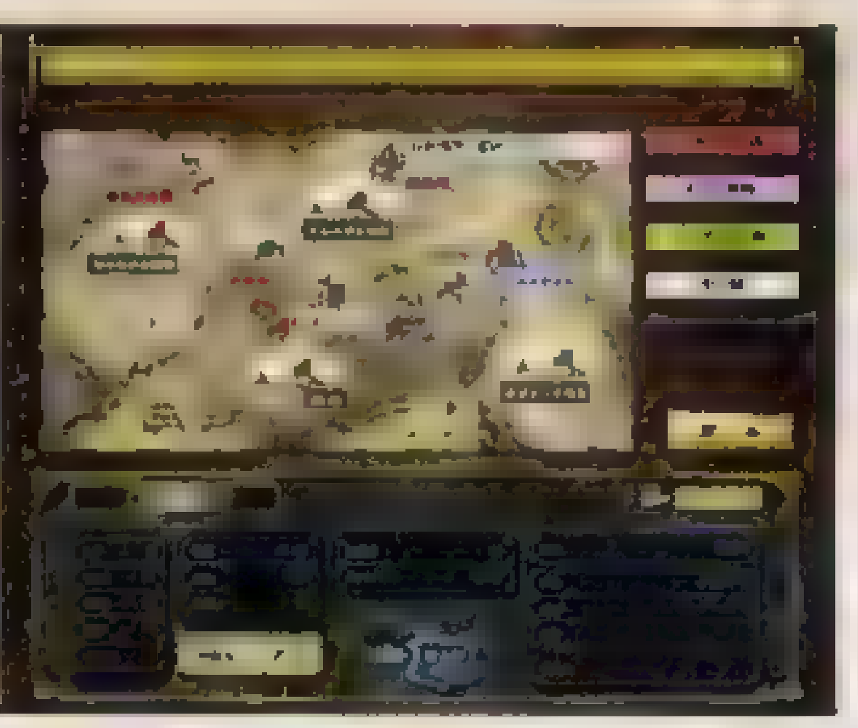
城寨：玩家可以通过这里的"出阵"攻略其他的城市，但在当日玩家并不会得到出战后的结果，需要第二天上线的时候才会得到战果。

街外：就是在大地图上移动到其他地方。玩家必须逐个地区前进，如果在一些战斗地区中遇敌并被打倒就只好乖乖地返回出发地。战斗中分成了"战斗"、"逃跑"和"交涉"(花费金钱敷衍敌人让路)三个指令。

战斗后可以获取经验值与金钱，提升等级后让玩家增加4项能力的其中一项。STR影响战斗与战争能力、DEX影响战斗与发现宝物的能力、INT影响交易与交涉能力、LUCK就是随机遇到好事会多一点。玩家每天登陆游戏后只有23点行动力，也就是说只可以选择23次行动指令。需要到真实时间的第二天才能恢复所有的行动力。总体来说，是一款相当有意思的作品。

《伊苏 战略版》The Beginning"官方地址：https://www2.ys-strategy.jp/index.html

【猫太 提供】



在2.6版PSP上看电子书

PSP升级到2.6之后，原来的cnreader、kittybook等等的软件都暂时无法运行了，对于喜欢在PSP上看电子书的玩家来说非常之不爽。不过2.6版也带来了浏览器对简体中文GB18030的支持，利用这一点，我们也可以实现简单的电子书阅读功能。下面就是简要的步骤：

①把你的电子书切割成不同的TXT文本文件(或HTML网页文件)，最好保证每个文本文件(或HTML网页文件)都可以一次读完，因为目前PSP的浏览器是不能针对文件做段落书签的。网上有很多文本切割工具。下面以TXT格式举例，HTML格式同理。

②文本文件命名最好是简单的英文名，便于输入。如果你懂一点网页制作，可以为所有的TXT文件制作一个index.htm，便于查找章节，而不用每次阅读新文件时输入文件的地址。文本或网页请保存为GB18030编码。

③在记忆卡上建立一个文件夹存放你的TXT文件。例如：在PSP下建立web文件夹，在web下放置bh01.txt。

④打开浏览器，选择"Address Entry"，输入你放置的文本文件所在的路径，例如上面的文本路径为：file:/psp/web/bh01.txt 其中"file:/"是必须有的，后面的目录可以自己定义。

⑤在浏览器界面，选择"View"，然后选择"Encoding"，选"Simplified Chinese(GB18030)"，这样简体中文才能正常显示。

⑥在浏览器界面，选择"View"，然后选择"Display Mode"，选"Smart-Fit"，这样文本会按屏幕边缘折行，而针对HTML还会做一些特别的优化处理。

⑦可以建立书签，但书签只能指向一个文件，而不能指向文本中的段落。可以调整文字的尺寸，推荐选用Large Size。

⑧从TXT或HTML文件直接退出浏览器并待机，下次进入时会还原到浏览的位置。

常见的问题与建议：

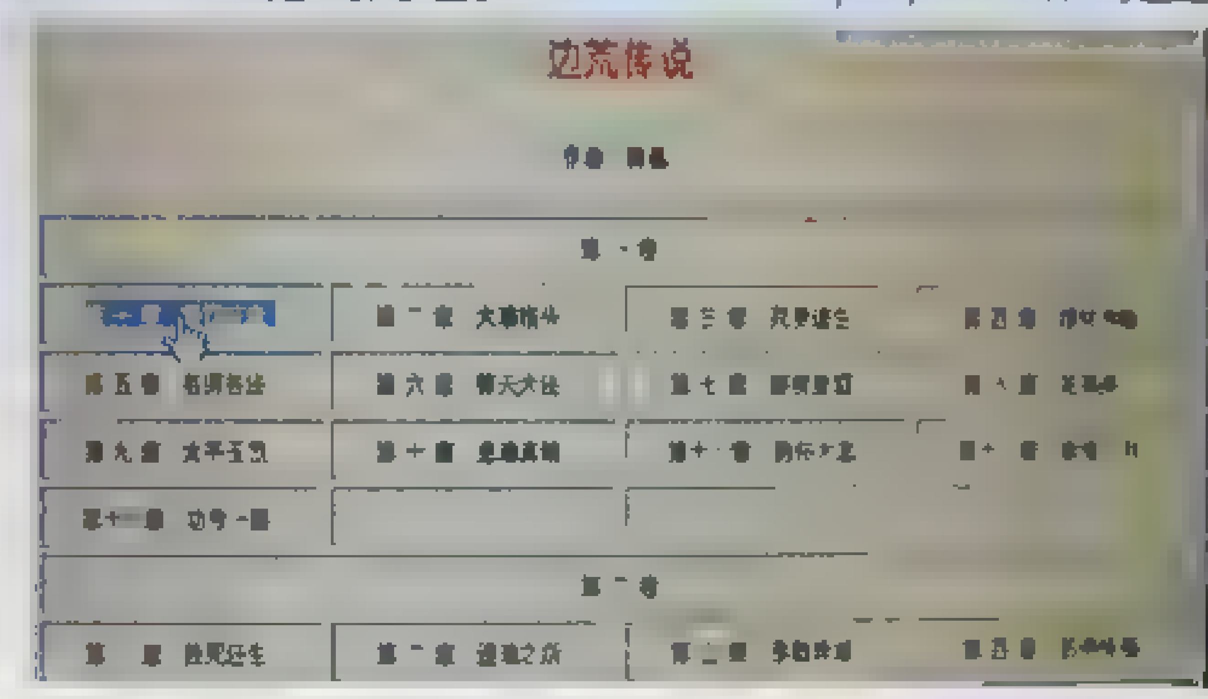
a.因为PSP对GB18030的支持并不完美，一些生僻字会变成乱码，唉，真是不厚道啊。

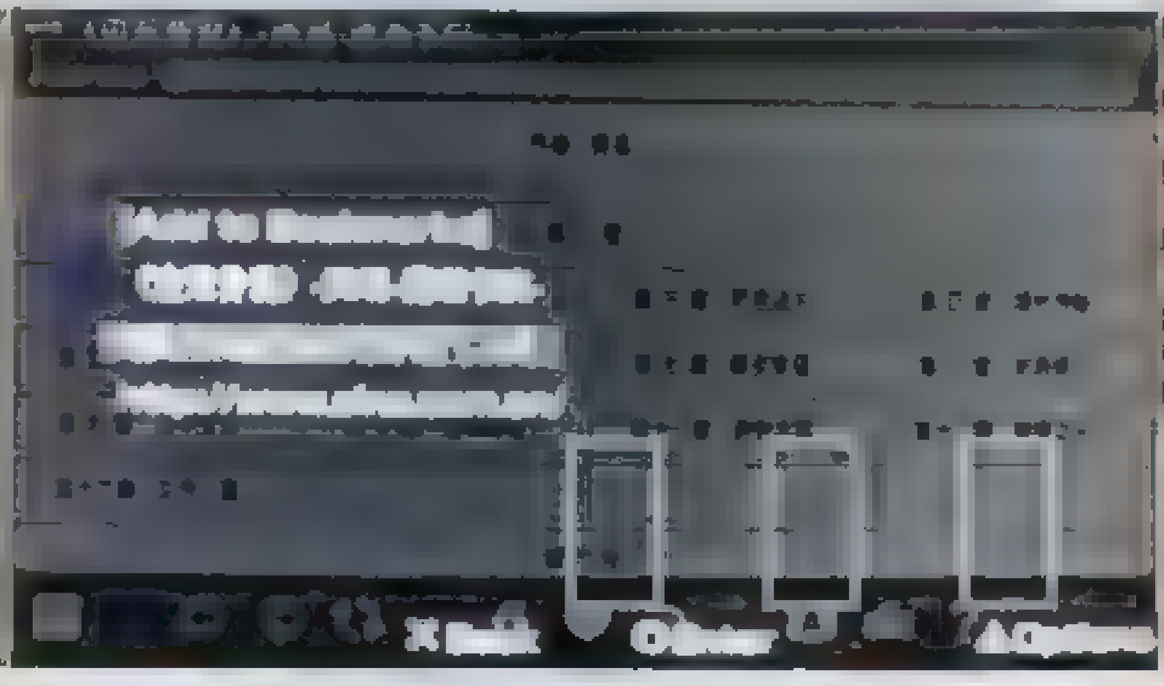
b.打开过大的文本文件，PSP会显示内存不足警告，但可以显示文本的前半部分。这时你应该把文本再切割得小一些。

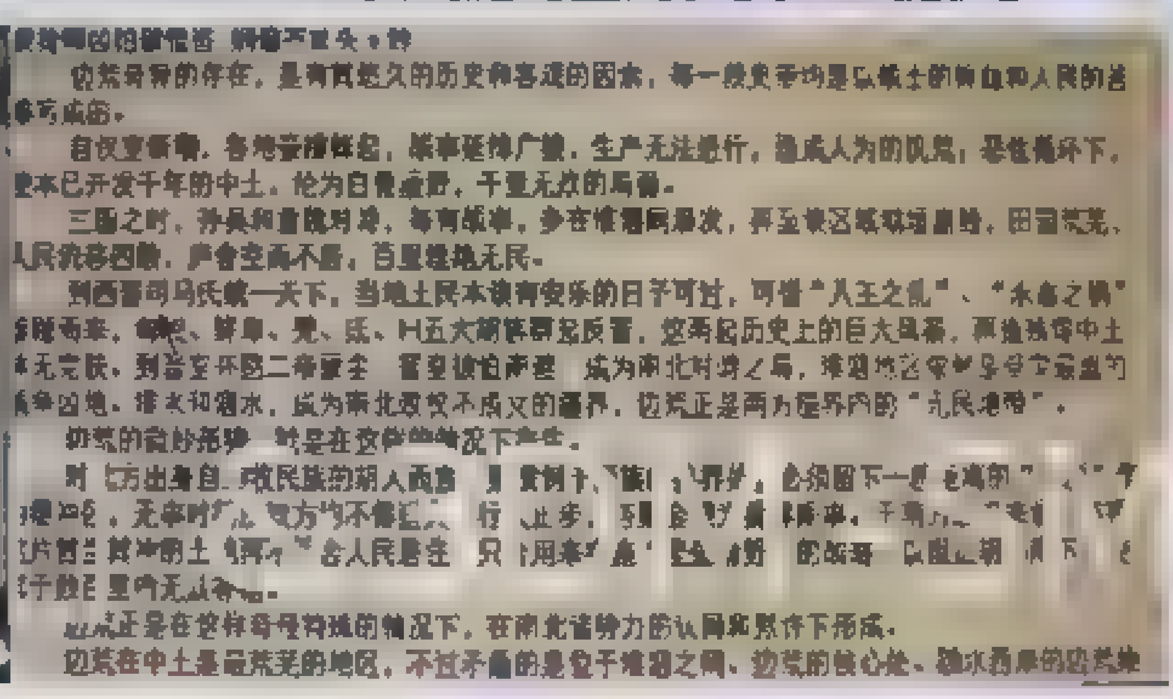
c.强烈推荐制作一个Index.htm，索引你的文本文件。将这个索引设为书签或首页，会方便许多。

d.阅读英、日文是可以完美支持的(废话)，对于想学英、日文的玩家，可以把课文或阅读材料存入PSP，有空就拿出来看。

e.可以从网上下载游戏攻略等内容，保存为网页，存储在PSP里以便随时查阅。**【泰坦 提供】**







三国之时，孙吴和曹魏对峙，每有战事，……人民流落四散，……百里绝无人烟。

到西晋司马氏统一天下，当地土民本该有安乐的日子可过，可惜"八王之乱"、"永嘉之祸"……

……成为南北对峙之局，……

……在南北诸势力的默许下形成。

边荒在中土是最荒芜的地区，……

感受史上最逼真的模拟飞行

各位爱好空战游戏的“ACE”们又有福音了！预定在3月23日发售的《皇牌空战 零 贝尔肯战役》将会同时发行专用飞行模拟器“Flight stick”！这款采用高级橡胶涂料完美模拟真实飞行控制器的手柄不但搭载有多级震动功能，还配有拟真感极强的速度调节器，玩家在游戏时可以在手心里明显地感觉到在不同飞行速度下调整飞行状态时的重力感及机体微颤的感觉。这绝对可以让玩家在家中就能感受极为逼真的临场感。不过，这款周边的价格是13300日元，大概相当于两款游戏的价格，想出手的朋友要做好心理准备哦。**【D·S 提供】**

Konami大熊猫征名活动

看过狗年春节联欢晚会的人，一定记得那个为大熊猫征名的活动。短短几个小时，居然收到了1亿多条短信，由此带来的经济效益真是惊人！

无独有偶，Konami最近也来了这么一招。由Konami发行的美式女子摔角X360游戏《摔角玫瑰XX》本是PS2上的游戏，不过在增强游戏画面并加入大量男性向内容后，已大有超越《死或生4》之势。而X360版加入了一只熊猫作为搞笑角色，Konami同样为其开展了征名活动。日前Konami在官网公布了征名活动的结果，这只熊猫被命名为“音音”（のんのん）。就连这个名字，也似乎和我们的“团团”“圆圆”非常相似啊！

X360版《摔角玫瑰XX》预定3月30日推出，定价6980日元（不含税）。**【纱迦 提供】**

飞利浦游戏耳机HG8010/8050/100推介

在142期UCG，我们曾刊登过一篇针对游戏玩家的高保真耳机入门，收到了相当不错的反响。因为篇幅关系，文中并没有详细介绍飞利浦耳机的特点。但事实上，飞利浦自去年起便致力于国内多媒体耳机市场，其技术力和规模受到了发烧友及行业的关注。在这其中便有三款劲爆的游戏耳机产品，它们分别是HG系列的HG8010、HG8050以及HG100。这几款耳机在设计理念上以专门为游戏玩家设计为原则，厂商在宣传方面也用上了“只为游戏而生”、“让游戏变成真的”等极具针对性的口号。究竟这三款耳机在玩游戏时使用有什么优越之处呢？那么请关注以下实物评测。

HG8010 挂颈振动式游戏耳机

扬声器单元：铷铁硼磁钢
频响范围：15～20000Hz
灵敏度：100dB
阻抗：16欧
电池：1×1.5V LR03/AAA
建议零售价：398元

这是一款在外形设计上极具个性与创意的耳机，曾荣获2005 CES（美国消费电子展）电脑周边类设计暨工程创新奖。HG8010的外形貌似传统的头带式耳机，其实这是一款耳塞机，耳塞位于机身中央两侧，而机身则是颈带式的。（某小编在第一次拿起这款耳机时就往头上套，算是出了个小洋相）这种让人耳目一新的设计有什么用呢？在机身中央有两个灵活的Sonic Vibes振动单元，以一节七号电池驱动，佩带后贴合后颈部。当声源中有重低音效果时，振动会直达头部，震感相当特别，用于游戏时会增加临场感。颈带振动调节位于颈带左侧前端，触手可及。因颈带中段内衬UVA泡沫，可有效消除颈部压迫感，因此佩戴十分舒适，适合长时间使用。

HG8010除了可用于电视及电脑游戏，对于掌机如GBA、NDS、PSP等均有一定的针对性。配合掌机使用环境，本款耳机采用了动力强劲的铷铁硼磁钢扬声单元，增强了低音响应，音效表现也较为逼真，价格在高保真耳机中也比较有竞争力，可以说是玩家中“便携移动一族”的首选之一。

HG8050 轻型一体式游戏耳机

同HG8010一样，HG8050在外观设计上也有其独特之处。虽然在使用时其形态与一般的头带式耳机相差不大，但这款耳机的头带中央和两个耳罩上方设有三个关节，将耳机折叠起来只需几秒钟的时间，而且在包装内还有一个专用的耳机保护袋，便于平日收藏保养。机身方面强调的是轻便型的一体化设计，线条圆滑，佩戴时并无太多的重量感，且在头带上集成了扬声单元、嵌入式电池仓、音量控制和振动调节各部分，的确体现了“轻型一体”的概念。HG8050同样配备了Sonic Vibes振动单元，只不过内置于两个耳罩中，而振感来自两耳上方，十分突出现场感。相较之下，HG8050的振动强度和低音要略强于HG8010，当然这与两款耳机的设计和振源位置有关。

HG8050因为比较轻便，所以也可以配合掌机使用。而且耳机包装中还配备了3.5～6.3毫米音频转接头，另有1.2米信号线外加1.8米延长线，在PS2、Xbox、NGC等主流机种上也完全可以使用，其适用面十分广泛。

扬声器单元：铷铁硼磁钢
频响范围：15～20000Hz
灵敏度：100dB
阻抗：24欧
电池：1×1.5V LR03/AAA
建议零售价：498元

HG100 电子竞技推荐耳机

扬声器单元：40毫米钕制
频响范围：40～28000Hz
灵敏度：110+/−3dB
阻抗：32欧
电池：1X1.5V LR6/AA

【麦克风】
频率范围：20～20000Hz
灵敏度：60+/−3dB
阻抗：1.0k Ohm
建议零售价：698元

HG100是飞利浦较早推出的游戏耳机，在外形上虽没有以上两款那么新潮，但厚实大方的传统设计以及高技术含量的功能还是受到了不少游戏迷的青睐。HG100的体积比较大，也比较厚重，所以佩戴时最好能多调节一下，以免夹头而产生不适。两只大型耳罩内设有“有源动感音效系统”，振动单元是折叠式的，佩戴后贴附于玩家的耳罩部位及颈后侧，可配合游戏状况产生仿真振动效果，临场感备增。HG100的耳机线长达3米，连线中有一个线控器，需要装一节五号电池，可调节音量和振动大小。因为其振动力量和低音表现都十分强劲，所以振动还是适当调小一些为宜。该耳机内置麦克风，话筒角度可调节，并采用自动滤除杂音的技术，通话效果清晰。

大耳罩，麦克风，临场感强，抗干扰……从这些方面均可以看出，HG100是一款非常适合电子竞技的耳机产品，不少《CS》玩家对HG100也是趋之若鹜，当然，对于对视听环境有较高要求的电视游戏玩家来说，这款耳机也是不错的选择。

测评用飞利浦游戏耳机将作为近期“互动传播”的奖品赠送给读者，敬请留意！

NDS的直读，FLASHME

文 UP TEAM/bobxu

最近PSP的破解遭遇瓶颈，但NDS的烧录卡几乎接近完美，加上PASSME的引导使得运行商业ROM成为可能。NDS的破解迅速被众人关注。但是，PASSME插在NDS机器上面影响美观，使用起来就像以前玩PS2，DC那样需要引导盘。并且PASSME的机器有一个很严重的问题，PASSME是不折不扣的电老虎，充足电的机器在使用PASSME的情况下，仅二小时就耗光了，使得作为掌机的便携性大打折扣，并且对使用SC系列的朋友留下一个不安全隐患——SC在电用尽时有一定几率发生烧卡事件。难道烧录卡只能在家里使用？还是要随身携带那个手摇充电机吗？错！一个由darkfader等人的国外破解小组解决了这个问题，这就是FLASHME。

什么是FLASHME

何为FLASHME？其实就是FIRMWARE的修改版。FIRMWARE是NDS的操作系统，相当于电脑的WINDOWS操作系统。原本FIRMWARE是不允许NDS从GBA槽读取数据的，但FLASHME是修改FIRMWARE中的这一部分使得它可以从GBA槽导出数据。原本这段程序是写在PASSME里面的，但是darkfader却发现桥接SL1后可以写入512bit到64KB的数据量。这使得扔掉PASSME、直接让烧录卡成为可能。

使用FLASHME需要注意的问题

刷了FLASHME的机器，以后再想刷新的FLASHME，直接把FLASHME的程序COPY到烧录卡里，这样就可以直接刷而不需要再进行SL1点短路。在使用烧录卡时，如果需要休眠，在没有插正版卡的情况下会发出"扑卡、扑卡"的声音。插上正版卡就可以解决，所以请在NDS卡槽里一直插一张正版卡。

现在的FLASHME有V3，V4，V5，V6这几个版本，但V3，V4这二个版本和Wi-Fi有冲突，在玩《马里奥赛车》，《动物之森》这些可能会用到Wi-Fi的游戏时(无论D还是Z)都会让你的爱机成为砖头。(万一碰到了，由于是之前刷过FLASHME的，因此再刷一遍就可以了)而V5和V6则修整了这个BUG。所以希望大家现在还是直接用V5和V6这2个版本。而V5和V6的区别不大，大家可以随意选择。

刷了FLASHME的机器不但对机器没有影响，还有对机器起到某些硬件的RAM的保护作用，不过如果你还是认为原来的没有FLASHME的机器好(这仅仅是假设)，你可以用NOFLASH刷回来。

FLASHME的使用方法

那么怎么使用FLASHME呢？需要拆机来改装吗？其实这都不需要，这简单到只要打开电池盖就可以轻松刷机了。

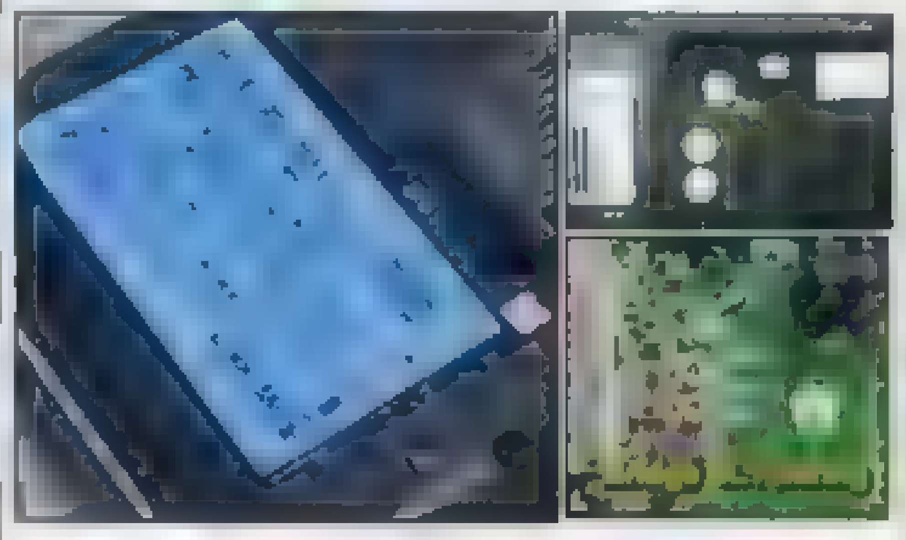
首先我们要有写必要的工具。小的十字螺丝刀，平口螺丝刀(专门为了方便短路SL1而准备的，没有也可以)，PASSME、PASSME2、PASS-KEY等可以引导出烧录卡的引导器，Z卡，烧录卡(M3，SC，G6，EZ，LINK等)，以及FLASHME的软件。

FLASHME的程序有2种，有LOGO的flashme stealth含健康提示版和没有LOGO(没有健康提示)的flashme。推荐大家刷没有LOGO的flashme，刷好后进入机器你会发现LOGO没有出现，直接进入了NDS的操作画面。那就是说明你已经刷好了。然后是否要LOGO看个人的喜好了。

刷机前请先将电充足，因为刷机断电后，你的NDS就变成砖头了。虽然还是有办法解救，但也足够吓掉你半条命了。

现在我以SC-SD内核为1.54为例。

插上PASSME，使用将FLASHME的程序COPY到SC-SD卡中。打开电池后盖会发现有一粉红色粘纸，小心取下(这大概是防灰用的，别弄掉了)，然后从这个洞里面就是SL1点

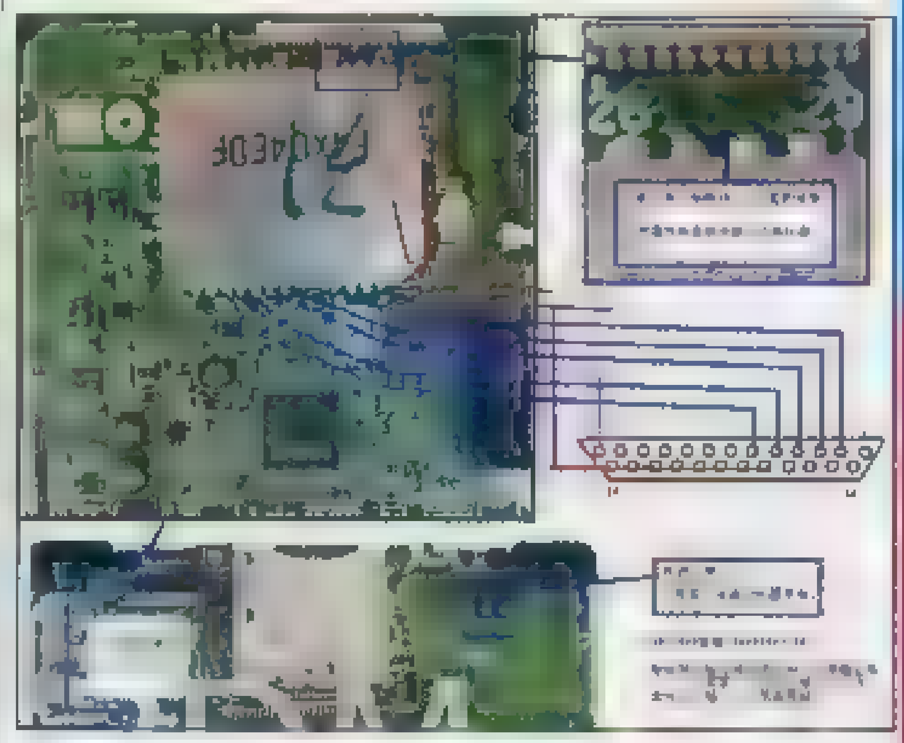


由于我的SC-SD内核为1.54，所以"A+B+X+Y"4键齐按进入NDS烧录卡模式。选择进入你前面拷入的FLASHME的程序。按X-B-X-B，会看见下面出现了0%。

现在开始就不可以断电了，将平口螺丝刀将SL1短路(没有就用十字的，再不行就找个可以让SL1短路的东西就可以了)。当你发现0%开始动的时候，SL1就是短路了。停止时就没有短路，这时需要你调整下螺丝刀的位置，只到它再动为止。一切顺利的话几秒后就100%了。

现在祝贺你刷机成功，简单吧！

当然，万一刷机时断电，那就很麻烦了，网上有2种方法可以救活，一是换主板(等于没有说)，二就是PPFLASH的方法，下图是PPFLASH方法。



再次提醒DIY能力不强的朋友最好到比较专业的店里去找人帮忙。

最后的补充

1.先提醒大家刷机最好还是去店里刷，因为在桥接SL1后可以写入512bit到64KB的数据量时有可能会导致内部元件损坏(虽然这几率比中六合彩还低，但玩过《火纹》的人都应该懂得莫非定律吧)。所以尽量在JS的店里让人家刷，万一坏了，还可以索赔的说。

2.实在没有条件，只能自己动手的玩家要刷机时，最好去借PASSME，因为使用PASSME仅仅是一次性的。

3.使用EZ等烧录卡的注意，先要把引导去掉。

4.刷机前请把电充足。

另外提供FLASHME的下载地址：

V5的下载

http://vista.levelup.cn/editorsftp/bobxu/flashmev5.rar

现在还有V6版的下载

http://vista.levelup.cn/editorsftp/bobxu/flashme v6.rar

胜负师你好，之前在杂志上经常会看到一些主机保养方面的内容，最近就比较少讲了。因为最近我的PS2读盘性能大幅下降，所以想到了问一下PS2光头怎么保养？希望胜负师能回答，这应该是全国老少玩家都很关心的问题，回答了可有造福大众的功德啊！【湖南 徐华强】

胜负师 这“功德无量”的大帽子一扣，看来不回答也不成了。光头清洗就不多说了，因为这算是“治标”的办法，而且不推荐给不擅长拆机的玩家，而“治本”的办法当然还是注意日常的使用。我们知道，PS2光头易老化的问题主要与长期使用D版有关。不少D版盘成本低廉，制作工艺粗糙，盘面凹凸不平甚至变形，再加上相对于正版来说比较容易出现划痕，这就使光头的激光束定位困难，造成光头的反复读取数据，大大增加了光头的工作负担。所以说注重光盘的使用保养是延长光头寿命的长久之计。使用时间稍长的光盘多多少少都会留下些指纹污垢什么的，这种情况可以清洗一下。市面上有很多光盘清洗产品，一般是清洁刷加清洁液，使用起来比较方便。游戏光盘平时不用时注意不要随意摆放，最好是用盒子收好。扭曲变形的光盘就不要使用了，而划痕比较严重的盘就算可以顺利读取，也尽量不要使用。现在针对光盘的划痕或变形虽然有一些特殊的修复方法，但一般收费比较高，对于D版来说还不如买张新的。还有就是尽量不要用PS2看DVD影片。如有较大观看影片的需要，那就买台两三百块钱的国产DVD机吧，纠错强，操作也比PS2方便，坏了也不心疼，嘿嘿！

胜爷：小的给您老请安啦！小的在玩《影之心 新世界》的时候遇到了困难，特向您老请教一下。游戏进程可以去アーカム大学参加教授室的陷阱之战中的最后一战。战到第5回后是一实力超强的黄金狗，HP高达数万，攻击力极强，对我方成员均秒杀，且我方成员物理攻击和魔法对其无效。在下奋战几天以崩溃告终……现在特向胜爷您请教破敌之妙法，一定要回答啊！在下跪方便面不跪碎谢谢您老啦！【云南 唐少龙】

猫太 要打倒这个BOSS关键在于在战斗中给BOSS施加两种负面属性。分别给登场的角色装备上“无气力LV3”和“毒LV3”的リングアイテム，你就会惊奇地发现，BOSS不会抵抗这两种负面属性。虽然起初BOSS的攻击力的确拥有一下秒一人的威力，但玩家在等待一次Combo连续攻击并让BOSS同时吃下这两种属性后，就会发现战斗变得相当轻松了。另外注意及时复活与回复。（胜语：唐老弟如此真有些折杀老夫了，所以只得请出“猫老”回答。今后提问题大可对小编们吆五喝六，完全不必卑躬屈膝，能回答绝不推脱！）

小编们好，我想请问贵刊上曾介绍过的《FFX》、《FFX-2》等游戏的廉价版在大陆地区可以买到吗？一般的游戏店里会有吗？有消息说PSP和PS2都要减价，是真的吗？如果是的话，国内的售价会下调多少呢？【MC仁】

胜负师 廉价版的正版软件在国内相当少见，因为廉价版一般都是游戏发售后一年左右甚至几年后才推出的，说好听点叫“经典”游戏，实际上就是“老”游戏，对于国内的商家来说并没有太多进货的动力，所以在一般的游戏店里，廉价版软件是相当罕见的。不过像《FFX》、《FFX-2》这样的超人气作品也很难说。如果你有意收藏，那找一些成色较新的二手碟其实也是不错的选择。至于PSP和PS2降价的消息应该只是传言，到目前为止官方并没有公布新一轮的主机降价信息。就算是官方有降价措辞，对以水货为主的国内主机市场来说影响也不会立即显现出来，地区性价格波动更多的是受货源和进货渠道影响。当然，春节过后各地主机价格可能会比节前回落一些，属于正常现象。

纱迦总帅：惊闻《战国无双2》横空出世，决心将《战国无双 猛将传》弄到完美。有些贵重物品要在创新武将时击破乱入的某人，请问乱入是不是随机发生的？万分感谢！【黄流】

纱迦 道具“兵粮丸”要在创新武将时击败乱入的服部半藏才能取得。服部半藏乱入的条件是新武将的跳跃力达到130以上，并选择舞斗，这样他就会乱入了。另外新武将的新造型要在创新武将时发生“踢馆事件”才能取得，发生踢馆事件的条件是在4个月内任意一种武器的攻击力达到50以上，这样在第5个月的修行进行之前就会发生踢馆事件了。

胜负师及各位小编们好，在下有几个小问题：①PS3有可能移植《DOA4》吗？X360的《DOA4》在网上可以下载新服装吗？②前不久购入了二手PS2 50006一台，附带一些游戏、记录卡一张、P2原装手柄一个及UCG多本（因此接触UCG至此之后每期必买），一共花了800元，您觉得值吗？③那台PS2每次读盘都会出到七星全亮之后才能读出盘来，我看人家的机器都是开机画面完了以后直接出现PS2标志的。是不是我的光头有什么问题啊？望胜负师能解答。【天津 御凌轩】

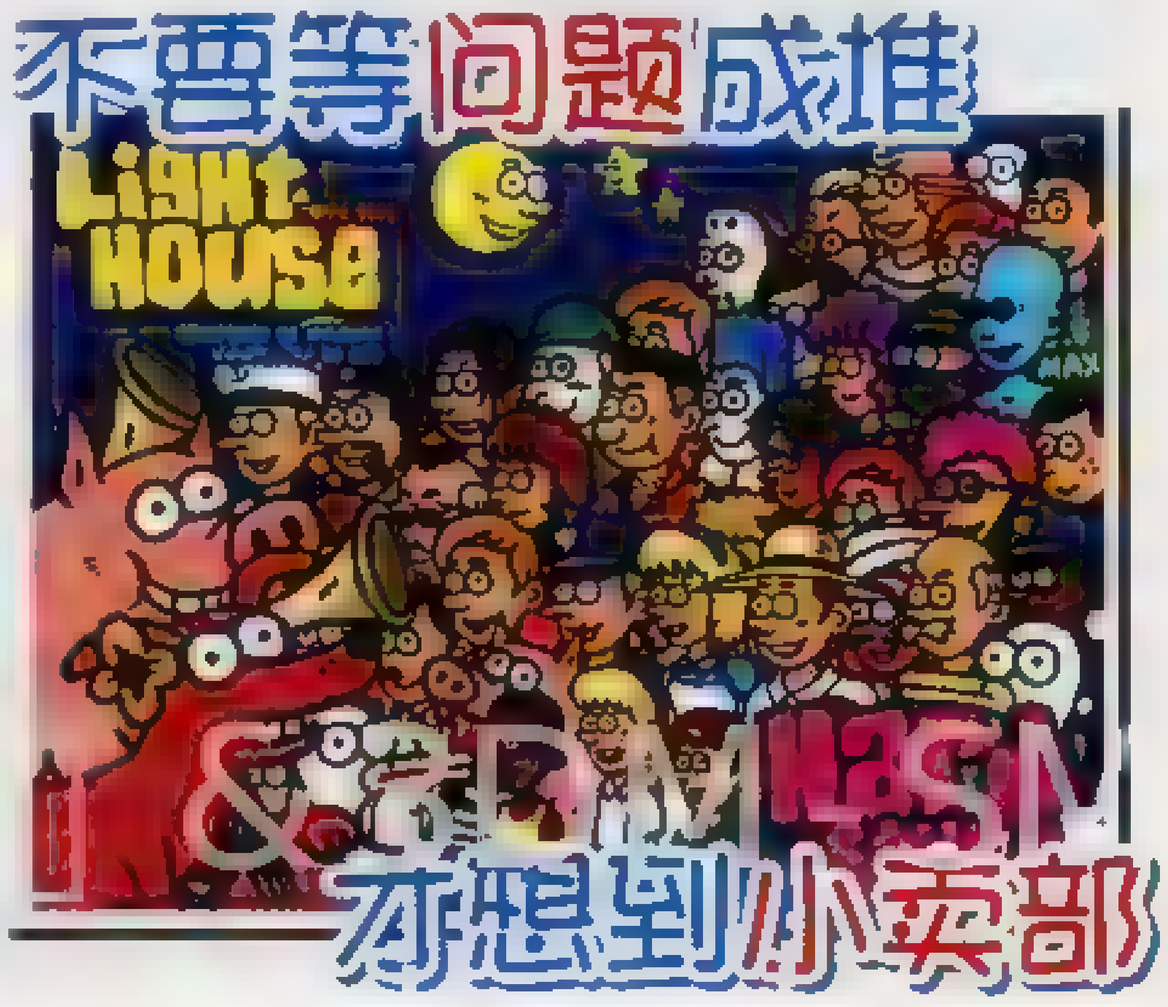
胜负师 ①目前还没有《DOA4》移植的消息，而且个人认为《DOA4》属于厂商的战略性作品，Tecmo应该不会轻易向其他平台移植的。至于《DOA4》服装下载的服务的确是有的，但现在只提供每个角色最后一套服装的下载，不过这些衣服在正常游戏中也能获得，下载又要花费网络货币，所以下载意义不大。希望厂商能尽早公布一些新服装。②买二手机主要是要符合自己的心理价位，值不值是因人而易的。我的看法是800元这个价格对于新机一千四五的PS2来说还可以，只是从你所说的第③个问题中可以看出，这台PS2可能使用了比较长的时间，已经出现了光头老化的问题。如果你为此再换个光头，那价格就过千了，所以并不十分合算。

胜爷你好：我正在《鬼泣3》DMD难度下挣扎。由于我挑战的是不使用道具、不变魔人，所以有个令人心碎的问题想请您解决：我正在打一个敌人时为何准星总是突然跑到另一个敌人身上？害死我了！另外，我玩的是中文版，这个版本是不是和美版的难度相同啊？请速回复，此致敬礼！【干涉者】

胜负师 你这个问题我也遇到过，这是因为在初始键位中，L3（按下左摇杆）即为切换锁定目标，在激烈的战斗中，很难保证不误按L3，这就会出现突然打向另一个目标的情况，如果手柄再有点小问题，那这种麻烦出现的机会就更多了。解决方法是在OPIONS中调整键位设置，推荐把L3和R3的功能交换——也就是L3为视角复位，这个功能算是“人畜无害”的，对你的操作不会有影响；R3变为锁定目标切换，不是刻意的话，在平常操作中基本不会去碰R3键，这样就行了。现在市面上所谓的《鬼泣3》中文版其实是汉化小组自己改的，据我所知其汉化基础是日版，不过《鬼泣3》的美版和日版在难度方面并没有差别，所以并不需要太在意版本。

各位编辑大人，请允许无知的小弟我问一个非常之无知的问题！是关于142期第11页无线手柄电池充电的问题。小人斗胆于近日前购入X360一台，可是里面并没有X360无线手柄的专用充电电池。结果造成了我在上网与国际友人切《山脊赛车6》时手柄突然没电，被人超了一圈的尴尬场面！（哭！）国际排名更跌落了200多名！我可是好不容易才爬上来的，我容易么我！所以斗胆问一下哪里有那个充电电池卖？大概多少钱啊？在这里先谢过了。【夏环宇】

胜负师 X360无线手柄的专用充电电池并不是豪华版主机中的标准配置，它是一种周边，需要单独购买。我朋友花了290元购入了一个，价格有点高。其中包含电池包和USB连接线，用连线把手柄和主机相连就是一个有线手柄，再无手柄突然断电的困扰。也可以一边充电一边玩。充电大约需要4小时，能连续使用15个小时以上。这是个人实际测试，与官方公布的数据有些出入。手柄还可以连上电脑，不过需要手柄驱动。据说用360手柄玩街机模拟器手感一流。



栏目主持：邪魔天使

邪魔院

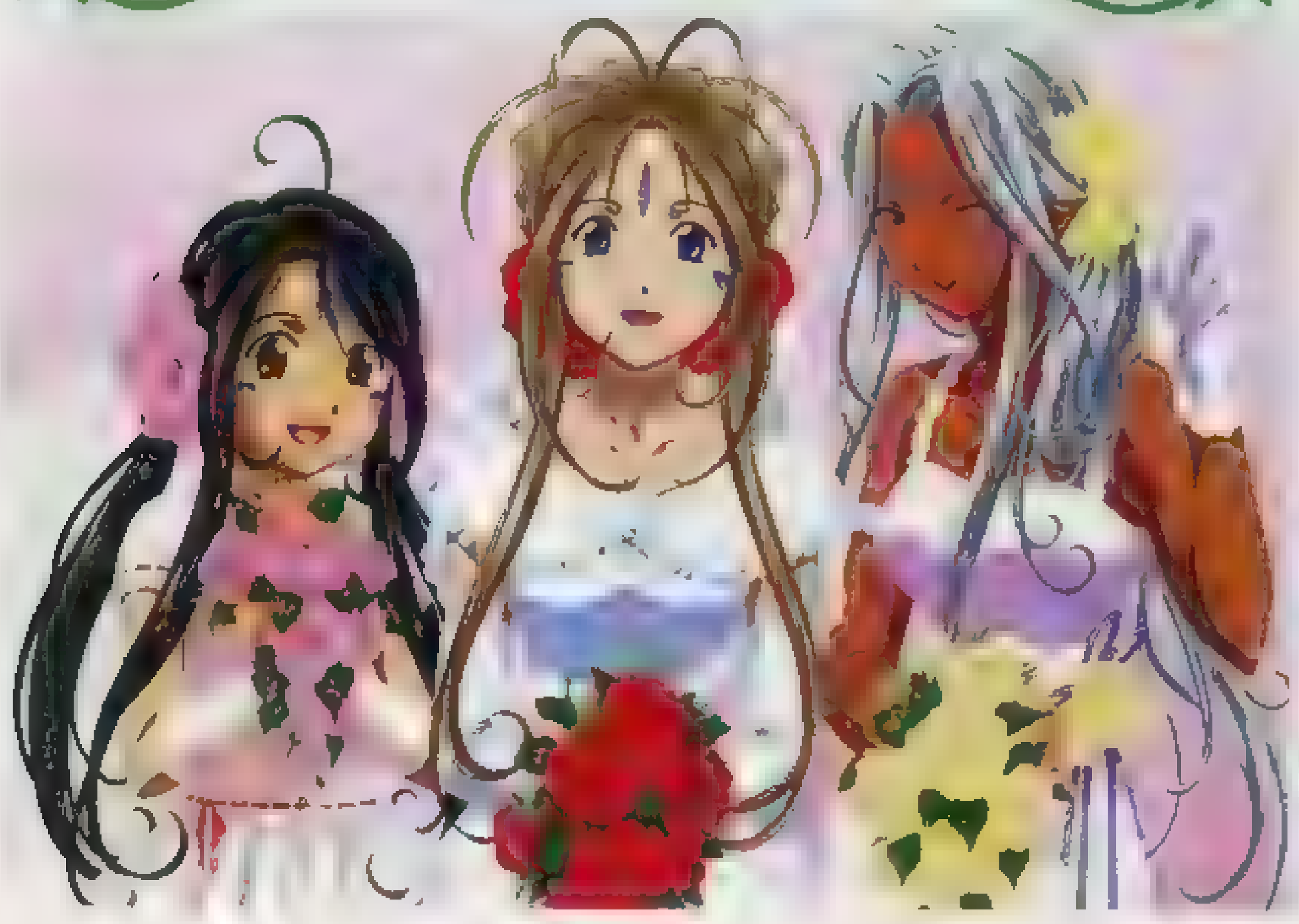
体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

三个单词，一个意思，如何使用呢？

笔者的同事常问笔者一些有关日语的问题，有一天他问了笔者这样一个问题：在日语中有些时候一个词意思最多可以用3个单词表达，比如“访问”这个意思，第一可以用日语固有词汇“訪（おとず）れる”，第二可以用汉语词汇“訪問（ほうもん），第三可以用外来语词汇“ビジト”（即visit）。他问，如果遇到这种情况，应当如何使用呢？假设现在是200年前（或更早），那时的日语中根本没有第二、三类词汇，只有第一类词汇，也就是只有固有词汇。固有词汇有一个缺点，就是含义较多，不够严谨，比如“上（あ）げる”这个词，笔者翻阅了一下手头的一本袖珍《和英词典》，查了一下至少有4个意思（raise、give、turn、hold），你看这4个意思差别还是很大的。但当时日本闭关锁国，不与世界交往，这些固有词汇已经足够了。以后可就不行了，随着荷兰人、美国人、英国人等陆续进入日本，日本与国际社会的交往，越来越多，为了更好地交往，日本人根据西方语言（主要是荷兰语）自己创造了一批词汇，这些词汇传统上用汉字表示不用假名表示，比如“访问”。你看这个单词，意思就很单一了，不再有多个意思。如果日本与外国签署条约，用这个词肯定不会闹误会。进入20世纪之后，日本已经完全融合到国际社会中，表现在语言方面的就是词汇越来越不够用，比如“无线电”这样的词传统日语中根本没有。所以，日本人以英语为主要对象，引进了大量的外来语，例如“ラジオ”（即radio）。现在如果常去外语书店转转，你会发现《日语外来语词典》一本比一本厚，这说明在现在日语中外来语的数量实在太多了，已经达到无法记忆的程度了。（日本每年都会出一本外来语辞典，可见外来语的更新和引进之快。）简单介绍了一下历史之后，笔者对上面那个问题是这样看的：一、如果你写一篇文章，内容属于传统性质或者文学性质，比如介绍日本的历史、民俗，或者创作和歌、俳句等，你最好使用第一类词汇，古色古香，清淡优雅，让人看着很舒服；二、如果文章内容属于学术性质，或者条约性质，你最好使用第二类词汇，比较严谨，比较正规，让人看着放心。三、如果文章内容属于科技性质，或者娱乐性质，你最好使用第三种词汇，人家会觉得你很时尚，很前卫，能够跟上时代的潮流。当然，这只是一般而言，具体用那一类，还要看当时的具体情况，但这个总的原则，希望能够供大家参考。



邪魔天使的随笔

春节长假中终于可以毫无顾虑地在艾泽拉斯大陆上拼杀了，虽然《永恒之井》差强人意，但也算是让我了解到了游戏故事的背景。听朋友说他们在杀BOSS时泰兰德出来帮忙，那个激动啊，可惜他忘记截图，让我白高兴了一场。也许有的读者不知道我在说什么，其实只要翻到上期合刊中的“流行玩艺”栏目看一看就会明白了。

春节回家发现家乡的变化还是很大的，起码电视台那帮主持人就又换了一茬。同学们也是结婚的结婚，分手的分手（为什么我要说这个？），生小孩的生小孩，虽然自己还是孤家寡人，但日子过得也还不错，也就凑合了吧。

《断背山》很火，但我还是没看，原因很简单，角色不合口味。倒是《霍元甲》让我小小地萌了一下，至于《战鸽快飞》的配音版……没有我家伊万那是万万不行的！

经典台词

——問（と）おう、貴方（あなた）は私（わたし）のマスターか。

——toou，anata wa watashi no masutaka。

——我问你，你是我的主人吗？

《Fate/stay night》是现在小邪我最萌的一部动画了，里面的角色性格迥异而且非常有个性，毒口的Archer、冷艳的Saber、高傲的远坂凛、温柔的间桐樱……其中最喜欢的当然是Saber了，这个传说中是亚瑟王的英灵的少女魅力非凡，呵呵，难得啊，被一名女性角色吸引。(^_^) 当然，还有那位中田让治配音的神父，但现在一听到中田让治的声音第一反应还是那只红色的青蛙。(>.<)

东瀛采风

结婚

在日语中，与“结婚”是同义词的词语有入籍、婚礼、成婚、縁組み、縁結び、マリッジ、ウェディング、ハイラーテン、ゴールイン、婚姻等。结婚即成为夫妇，是没有血缘关系的男女在社会、经济、人生、生活上结成永续的关系。日本与中国一样，以前男女结婚也有中间人的介绍（中国就不用说了，大家都熟悉什么是媒婆），然后两个互不相识的男女进行相亲（日剧中常见的情节，经典的《101次求婚》啊！），这样的婚姻叫相亲婚。不过到了现代，多的还是自由恋爱结婚啦。

日本人结婚的历史是从婿入婚（むこいりこん）转变为嫁入婚（よめいりこん）的。在奈良、平安时代在平民、官宦之家中进行婿入婚这种“村内婚”的情况很普遍，村内婚多是从男女自由恋爱开始的，新婚两至三天后，在女方家中会举行被称为“ところあらわし”的仪式。之后，男方在女方家中住数月，然后两人才乔迁新居或到男方家中生活。镰仓时代以后嫁入婚中的村外婚就很普遍了。村外婚中，选择配偶主要是看重对象的身分、家世，这也是为了延续自家的繁荣与生存，因此婚姻与结婚的两人并无关系，而这一切都要看婿方父亲的意思。举行婚礼后，夫妇从一开始就会在男方家生活。另外，跟中国一样，日本也有所谓的娃娃亲，在日语中称为“いいなずけ”，这一风俗于平安时代在地主、豪族、武士家族之间很盛行，到了江户时代，这一习俗在民间也盛传了开来。

现代日本人结婚自然也有西式和和式之分，西式的当然就是按照基督教的传统，在教堂中进行，而和式的则要在神社中进行，日本皇室结婚一定要是和式的。据调查，现在日本人婚礼仪式采用西式的占6成多，而和式的占3成多。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

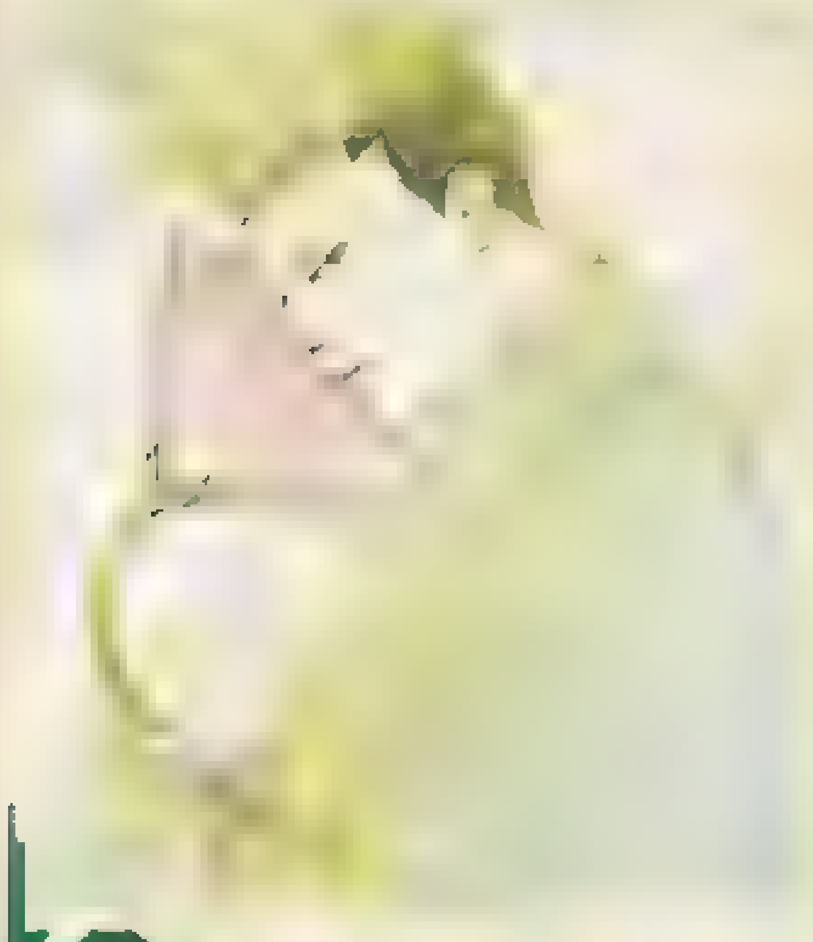
好久都没有静下心来写一篇文章了，没有工作的打扰，终于又拿起了笔，哦，不，是再次敲起了键盘。写下自己的心情故事，释放一下自己的情怀，偶尔将自己写的东西翻开回味一下也是件不错的事情。虽然写得毫无章法，还很凌乱，但想到什么写什么这种自由的感觉是平时写攻略所不能相比的。

回家后将集了一年的美剧都拿了出来，《罗马》、《豪斯医生》、《邪恶力量》、《迷失》、《越狱》、《乔伊》……说实话将这些DVD盒子叠在一起都还有一定规模呢。最爱《罗马》，里面的屋大维简直太酷了，演员虽然只有17岁，但那稳重老练的演技让人眼前一亮。至于里面的埃及艳后，看了定会让你大吃一惊的。有机会定要看啊！

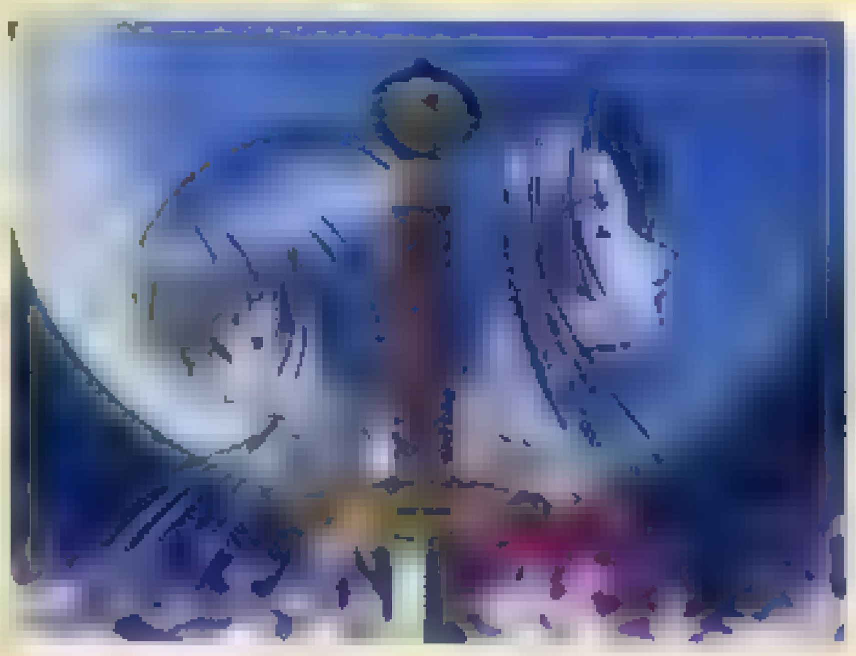
芦屋道满

The Sigilhm Dei Aemeth

对于常在ACG圈摸爬滚打的各位玩家而言想必安倍晴明这个名字早就听得耳朵起茧了吧，这个集美貌、智慧、实力为一身的奇男子不知迷倒了多少MM，再加上《阴阳师》里野村万斋的完美演绎，让更多的MM为之倾倒，还有他与源博雅之间的……（某修罗：打住！）咳咳……当然，今天我们要说的并不是这位帅强狠美萌的安倍晴明，而是他的宿敌——芦屋道满。

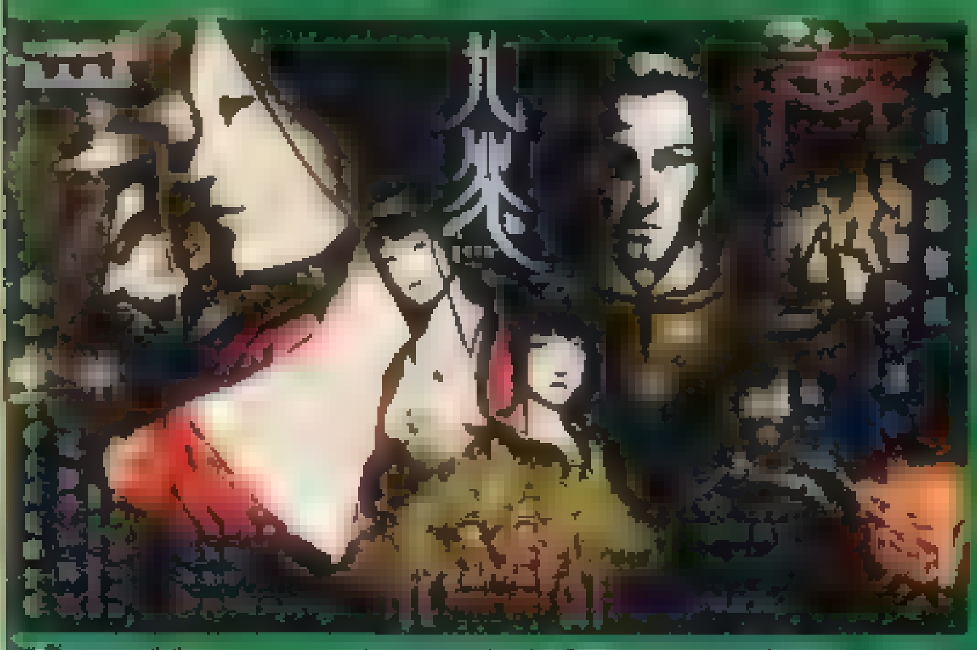


芦屋道满和安倍晴明是宿敌，这是全国皆知的秘密，他们二人都是贺茂保宪的高徒，而由于芦屋道满嫉妒安倍晴明的能力而向他挑战，结果被安倍晴明打败，最后不得不拜安倍晴明为师。据《播磨鉴》记载，芦屋道满出生在日本兵库县印南郡岸村。而他因为对藤原道真（平安时代的贵族，自己的三个女儿都嫁入了皇室）下诅咒而被流放到了播磨，也就是现在日本的冈山县。在《金乌玉兔集》中有记载，当时天皇命令安倍晴明前往大唐寻找阴阳道的极至（日本的“西天取经”？）。安倍晴明拜白道上人（有说伯道上人）为师，遵循他的教诲割二年零三个月的茅草。白道上人做了一个文殊菩萨的像，然后在在草丛中又建了一个佛阁。这时芦屋道满看到安倍晴明的妻子梨花（有写法为利花）被其迷住，与之发生了不伦的恋情，但是，当安倍晴明回国之后对这件事并没有察觉。过了一些日子，芦屋道满问梨花关于十年来安倍晴明修行的成果如何，梨花告诉他似乎安倍晴明在石头里放了什么东西。听到这个消息的芦屋道满立刻开始寻找那块石头，当他找到并打开那块石头的时候发现里面有一本《金乌玉兔集》。他抄下了里面的内容，当安倍晴明查觉到他知道书上的内容时质问他是如何知道的，他说是在梦中得到的。对于芦屋道满的说辞，安倍晴明当然不信，在情急之下芦屋道满杀死了晴明。（真不知道是怎么杀死的……）在杀死安倍晴明之后，芦屋道满与梨花结成了不义的关系。于此同时，在唐朝的白道上人的文殊堂被烧毁，感到很蹊跷的上人用泰山府君（安倍家的守护神，属于中国的神祇）之术看到了晴明的死，于是立刻东渡日本。来到日本后，白道上人打听到安倍晴明的确死亡，他来到晴明的坟前将坟挖开，发现尸骨非常散乱，不过值得庆幸的是12根大骨和360根小骨还在，于是白道上人用反魂术救活了安倍晴明。复活的晴明最后杀死了道满和梨花，报了一箭之仇。

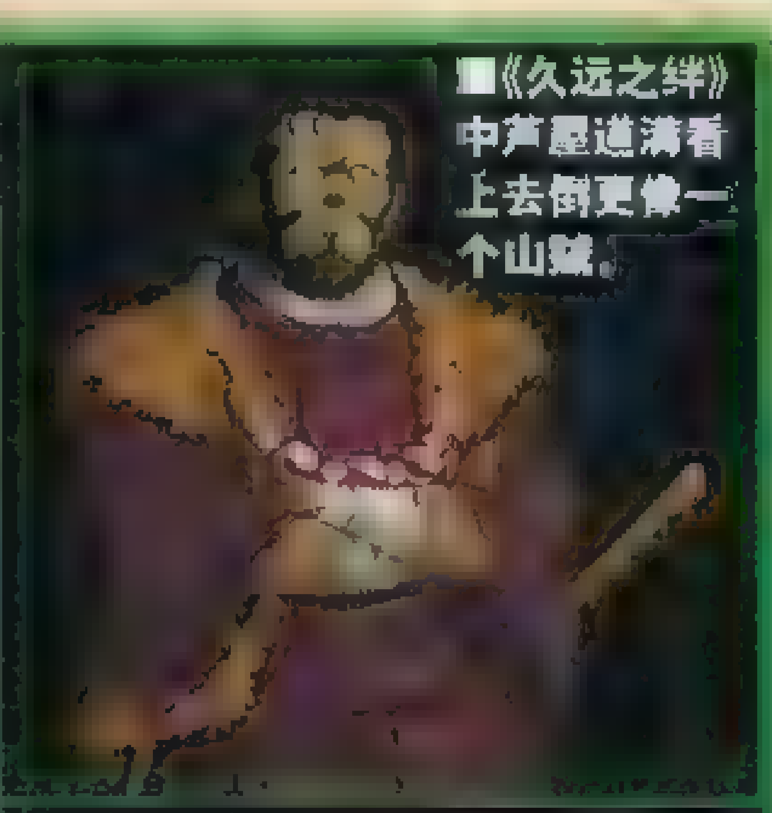


在日本的人形净琉璃、歌舞伎、狂言等艺术形式中，芦屋道满都是作为反角出现的。比如在《信田森女占》中讲述芦屋道满埋伏在一条反桥，企图谋杀安倍保名、晴明父子，但最后却被安倍父子杀死。在《芦屋道满大内鉴》这部狂言中，他是安倍保名的对手，是他察觉到安倍晴明是保名与葛叶（狐狸的化身）所生的孩子，并因为他的聪慧而给他取名晴明。

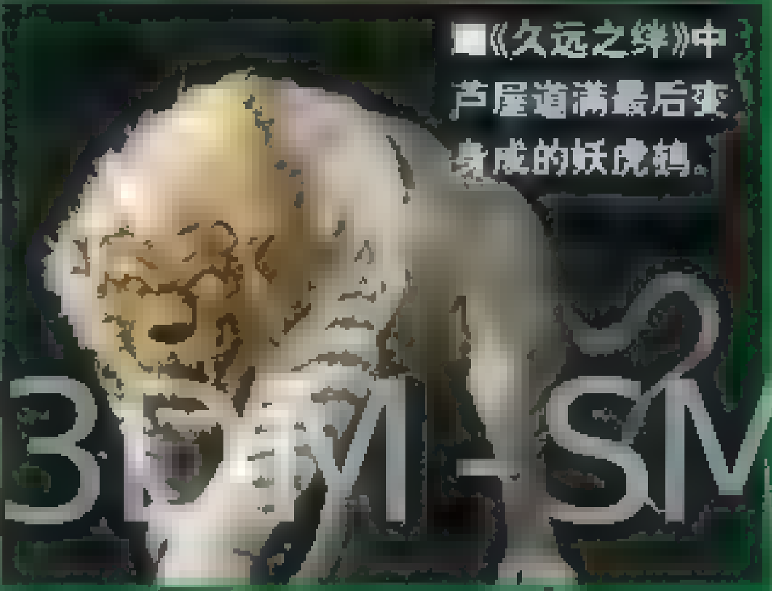
游戏中的芦屋道满



■芦屋道满一生最大的对手——安倍晴明。



■《久远之绊》中芦屋道满看上去倒更像一个山贼。



■《久远之绊》中芦屋道满最后变身成的妖虎鸫。

模型地带

MO XING DI DAI

如果说这两年哪个GalGame最出风头，相信很多人都会马上想到"Fate"这个名字。2004年PC版的推出标志着"Fate年"的开始，2005年10月的续作《Fate/hollow ataraxia》以及同年12月开播的TV版动画，让更多的人接触到这一神作。今年年末PS2版即将推出，这里十六夜就先带着大家从三次元的角度熟悉一下里面的主要角色（女性角色限定……）。

Trading Figure Fate/stay night

种类：PVC 盒蛋

比例：

出品：Good Smile Company

Saber

主角卫宫士郎的Servant（从者），剑士的英灵（亚瑟王）。被誉为最优秀的Servant；手中的就是圣剑Excalibur。（原型制作：みらの）

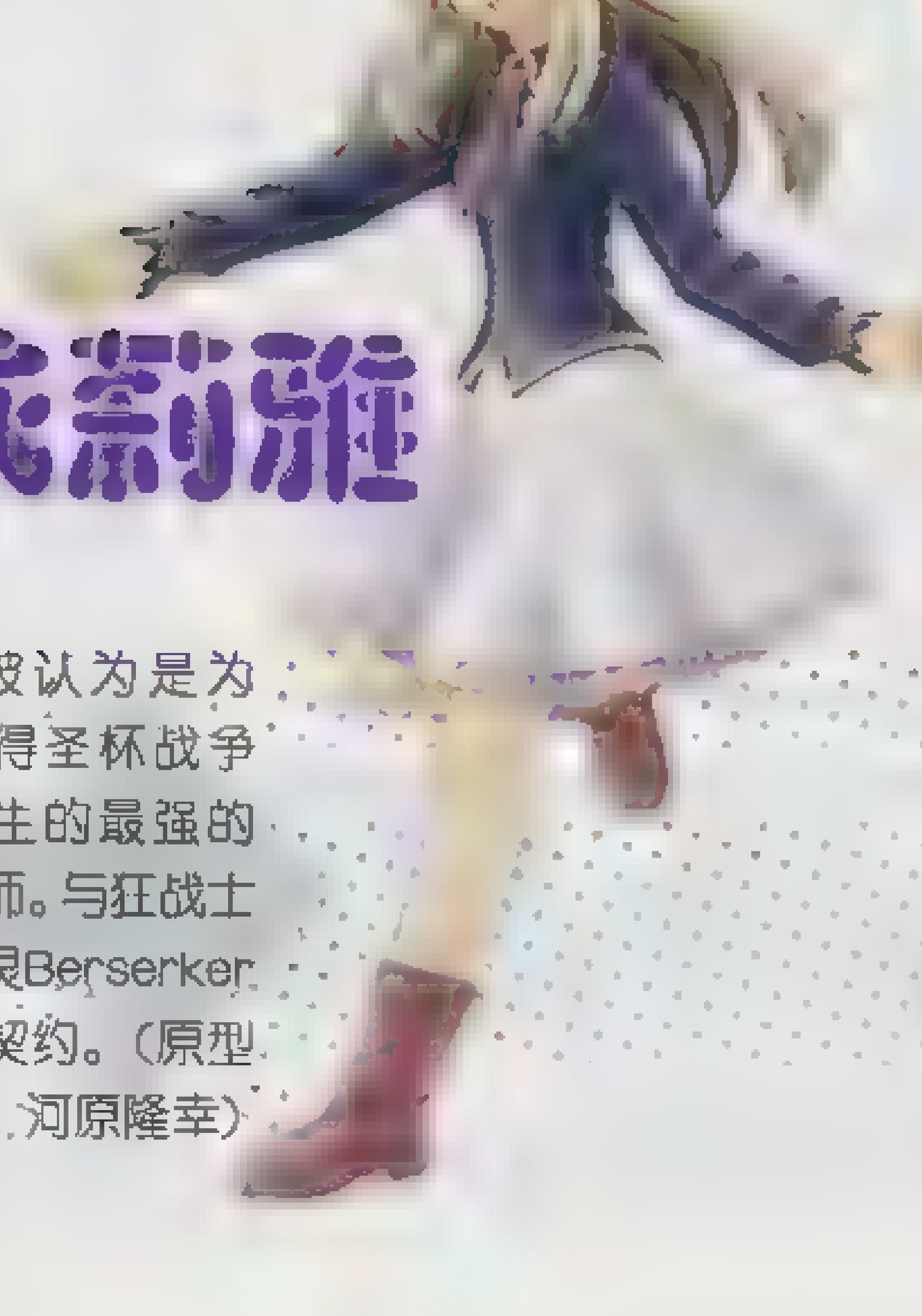
间桐樱

卫宫士郎的学妹，弓道部部员。善良内向的她最终还是被卷入到这场残酷的圣杯战争之中。（原型制作：德永弘范）

远坂凛

卫宫士郎的同学，魔术名门远坂家的继承人、拥有相当高的魔力。与射手的英灵Archer结下契约。（原型制作：稻垣洋）

伊莉雅



被认为是为了赢得圣杯战争而出生的最强的魔术师。与狂战士的英灵Berserker结下契约。（原型制作：河原隆幸）

Rider

骑兵的英灵，能够驾驭天马。为了补充魔力会吸食人的血液（并不是吸血种），平时用眼罩封住"石化的魔眼"。（原型制造：YOSHI）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年2月20日～2006年4月20日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年2月16日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	804.72元人民币
100日元	6.84元人民币
100欧元	959.13元人民币
100港币	103.67元人民币

(短信不好看，要看彩信?)

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法 编辑短信 DB 发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

◆退订方法：编辑短信 0000 发送到 8002

幻想水浒传 V　02.23

推荐度 A | PS2 ◆Konami ◆6980日元 | RPG ◆对应周边未定 | CERO 12 12岁以上玩家对应

与其他游戏相比，《幻想水浒传 V》的宣传方式可谓别出心裁，利用BLOG向玩家们展示了这部作品背后的各种小花絮！本作故事发生在4代与1代之间，如何将制作时间相隔9年的两作故事联系起来也是《幻想水浒传 V》的一大看点。本作系统在继承了系列的各大要素的基础上也进行了大幅度强化。一直以来简单乏味的SLG地图战在本作中增加了阵形要素及军队属性，让战争更具策略性。除此之外，皆川纯子、折笠富美子等多位著名声优的演出也使人们的期待更上一层楼。

魔界战记 2　02.23

推荐度 A | PS2 ◆日本一 Software ◆6800日元 | A·RPG ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

被称为"史上最凶S·RPG"的《魔界战记》正统新作终于降临。十多种职业角色、数十名新老面孔、让你眼花缭乱的多彩系统、还有海量的隐藏要素，追求完美的玩家至少也要花上百小时来完成最极限的挑战。你是否觉得在S·RPG游戏中，攻击敌人时的几千甚至上万的伤害就能让你得意洋洋了？那么当你看到隐藏BOSS给与你一击后，头上冒出"××万"的数字且应声倒地后，我想你会被吓得无言以对。这就是《魔界战记》的魅力所在，让你从朴素中找出究极的玩法。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年2月					
23日	CLANNAD	CLANNAD	Interchannel	AVG	7200日元
23日	鬼泣3 特别版	Devil May Cry 3 Special Edition Special Edition	Capcom	ACT	3600日元
23日	冒牌教师俏管家2	フルハウスキス2	Capcom	AVG	6800日元
23日	分离的心	セパレイトハーツ	KID	AVG	6800日元
23日	Warship Gunner2 钢铁的咆哮	ウォーシップガンナー2 ～钢铁の咆哮～	Koei	ACT	6800日元
23日	幻想水浒传 V	幻想水浒传 V	Konami	RPG	6980日元
23日	SEGA AGES 2500系列 Vol.22 大战略 德国闪电战	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.22 アドバンスド大战略 －ドイツ电击作战－	SEGA	SLG	2500日元
23日	SEGA AGES 2500系列 Vol.25 火枪英雄 珍藏BOX	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.25 ガンスターヒーローズ －トレジャーボックス－	SEGA	ACT	2500日元
23日	索尼克滑板	ソニック ライダーズ	SEGA	RAC	5800日元
23日	铸蔷薇	铸蔷薇	Taito	STG	6800日元
23日	零式舰上战斗记 2	零式舰上战斗记 弐	Taito	STG	6800日元
23日	混沌武士	サムライチャンプルー	Bandai	ACT	6800日元
23日	魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	日本一	S·RPG	6800日元
23日	金属之狼 REV	メタルウルフ REV	PrincessSoft	AVG	6800日元
24日	战国无双2	战国无双2	Koei	ACT	6800日元
28日	FIFA街头足球2	FIFA Street 2	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
2006年3月					
2日	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	デビルサマナー 葛叶ライドウ対超力兵団	Atlus	RPG	6800日元
2日	POPMUSIC12 伊吕波	ポップンミュージック12 いろは	Konami	MUG	6980日元
2日	机动战士高达 宇宙世纪群英会	机动战士ガンダム クライマックスU.C.	Bandai	ACT	6800日元
2日	任侠传 渡世人一代记	任侠传 渡世人一代记	元气	ACT	6800日元
2日	Capcom经典游戏合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
2日	天下人	天下人	SEGA	SLG	6800日元
2日	新·安琪莉可	ネオアンジェリーク	Koei	AVG	6800日元
2日	纳尼亚年代记	ナルニア国物语 第1章 ライオンと魔女 第1章 狮子和魔女	D3	RPG	6800日元
14日	横冲直撞：平行线	Driver: Parallel Lines	Atari	ACT	49.99美元
14日	教父	The Godfather	EA Games	ACT	49.99美元
16日	最终幻想XII	ファイナルファンタジーXII	Square Enix	RPG	8990日元
16日	吉他高手V&狂热鼓手V	ギターフリークスV&ドラムマニアV	Konami	MUG	6980日元
23日	灼眼的夏娜	灼眼のシャナ	Media Works	AVG	6200日元
23日	皇牌空战 零 贝尔肯战役	エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー	Namco	STG	6800日元
23日	魔法老师涅吉！课外辅导 少女的心跳海滩	魔法先生ネギま！课外授业 乙女のドキドキビーチサイド	Konami	AVG	5980日元
23日	遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 命运の迷宫	Koei	AVG	4800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双 4Empires	Koei	ACT	4280日元
23日	高圆寺女子足球	高圆寺女子サッカー	Starfish-Sd	AVG	6800日元
23日	鬼魂力量 VS 混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	6800日元
23日	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元
30日	绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～	绝体绝命都市2 ～凍てついた记忆たち～	Irem	AVG	6800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年2月					
20日	拳击之夜3	Fight Night Round 3	EA Sports	FTG	39.99美元
23日	头文字D Street Stage	头文字D Street Stage	SEGA	RAC	4800日元
23日	大江户千两箱	大江户千两箱	Taito	ETC	4800日元
23日	筋肉人 肌肉时代	キン肉マン マッスルジェネレーションズ	Bandai	FTG	4800日元
23日	拳道	ギャンブル・コン・ファイト	Ertain	FTG	4800日元
23日	幻想水浒传 I & II	幻想水浒传 I & II	Konami	RPG	4800日元
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.3 随身推理 IT侦探：全68起事件簿	SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.3 どこでも推理 IT探偵：全68の事件簿	D3	AVG	2500日元
23日	实录鬼嫁日记	实录鬼嫁日记 仕打ちに耐える夫の理不尽体験アドベンチャー	AQ Interactive	AVG	4800日元
23日	南梦宫博物馆 Vol.2	ナムコミュージアム Vol.2	Namco	ETC	3800日元
23日	舞HiME 爆裂 风华学园激斗史	舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史?!	Sunrise Interactive	FTG	5800日元
23日	怪兽王国 晶石召唤师	モンスターキングダム ジュエルサモナー	SCEJ	RPG	4800日元
28日	FIFA街头足球 2	FIFA Street 2	EA Sports	SPG	39.99美元
2006年3月					
2日	女神侧身像 雷娜斯	VALKYRIE PROFILE LENNETH	Square Enix	RPG	4800日元
2日	剑者传 千年之约定	剑者传 千年之约定	SCE	RPG	价格未定
7日	龙珠Z：真武道会	Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari	FTG	39.99美元
13日	百战天虫：公开战争	Worms: Open Warfare	THQ	SLG	39.99美元
14日	虹吸战士：黑镜	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	ACT	39.99美元
14日	未名传奇：机密战士	Untold Legends: The Warrior's Code	SCEA	A·RPG	39.99美元
21日	分裂细胞：精华	Splinter Cell Essentials	Ubisoft	ACT	39.99美元
23日	真·三国无双 二度进化	真·三国无双 2nd Evolution	Koei	ACT	5280日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年2月					
23日	索尼克滑板	[illegible]ライダーズ	SEGA	RAC	[illegible]
23日	露天开拓史 II 最后之翼与众神之子	[illegible]	Nintendo	RPG	[illegible]800日元
28日	FIFA街头足球2	FIFA Street 2	EA Sports	SPG	39.99美元

©1995 2006 KONAMI ©2006 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年2月			
23日	游戏王 对战怪兽 2006	游戏王デュエルモンスターズ EX2006	Konami	TAB	4980日元
		2006年3月			
2日	植木法则 神器炸裂！能力者之战	うえきの法則 神器炸裂！能力者バトル	Banpresto	ACT	4800日元
3日	斗牌传说"赤木" 从黑暗降临的天才	斗牌传说"アカギ" 闇に舞い降りた天才	CultureBrain	AVG	4800日元
6日	幻想传说	Tales of Phantasia	Namco	RPG	29.99美元
23日	蜡笔小新 呼唤传说 贪玩都大冒险	クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都ショックガーン！	Banpresto	ACT	4800日元
23日	口袋棒球 Dash	パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
23日	魔法老师涅吉 私人课程 2	魔法先生ネギま！ プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
23日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	S·RPG	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年2月			
23日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
23日	随时随地围棋 AI围棋	いつでもどこでも できる囲棋 AI囲棋	MMV	TAB	3800日元
23日	随时随地将棋 AI将棋	いつでもどこでも できる将棋 AI将棋	MMV	TAB	3800日元
23日	壮志凌云	TOP GUN	Taito	STG	4800日元
23日	安琪莉可二重奏	アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
26日	超级碧奇公主	Super Princess Peach	Nintendo	ACT	29.99美元
28日	FIFA街头足球 2	FIFA Street 2	EA Sports	SPG	29.99美元
		2006年3月			
2日	圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix	A·RPG	4800日元
2日	多拉A梦 野比太的恐龙 2006 DS	ドラえもん のび太の恐竜2006 DS	SEGA	RPG	4800日元
2日	大航海时代IV 新航路	大航海时代IV ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
2日	瞬感连环方块	瞬感パズループ	Nintendo	PUZ	3800日元
2日	纳尼亚年代记	ナルニア国物语 第1章 ライオンと魔女 第1章 狮子和魔女	D3	RPG	4800日元
9日	天外魔境 II	天外魔境 II MANJI MARU	Hudson	RPG	4800日元
16日	破烂传奇	ガラクタイル	Koei	AVG	4800日元
16日	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
16日	超剧场版Keroro军曹 演习！全员集合	超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合	Bandai	ACT	4800日元
20日	银河战士Prime：猎人	Metroid Prime：Hunters	任天堂	FPS	39.99美元
23日	伊苏 战略版	イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
23日	料理妈妈	クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
23日	深渊迷宫	ディープラビリンス	IntactiveBrains	RPG	4800日元
23日	信长的野望DS	信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
23日	口袋妖怪突击队	ポケモンレンジャー	Pokemon	A·RPG	4800日元
23日	怪物炸弹	モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年2月			
23日	格斗之王 Neo Wave	The King of Fighters Neo Wave	SNK Playmore	FTG	4800日元
23日	索尼克滑板	ソニック ライダーズ	SEGA	RAC	5800日元
28日	快打旋风：适者生存	Final Fight：Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
28日	FIFA街头足球 2	FIFA Street 2	EA Sports	SPG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年2月			
23日	泰格伍兹 PGA巡回赛 06	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	EA Sports	SPG	6800日元
		2006年3月			
7日	幽灵行动 尖峰战士	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	FPS	59.99美元
16日	OverG	OverG	Taito	SLG	6800日元
23日	天外魔境 ZIRIA	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	Hudson	RPG	6800日元
23日	火爆狂飙：复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	6800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双 4Empires	Koei	ACT	6800日元
30日	摔角玫瑰 XX	ランブルローズ XX	Konami	SPG	6980日元
30日	战地2 现代战争	バトルフィールド2 モダンコンバット	EA Games	FPS	6800日元
30日	拳击之夜 3	ファイトナイト ラウンド3	EA Games	SPG	6800日元
		2006年4月			
20日	九十九夜	NINETY-NINE NIGHTS	Microsoft	ACT	6800日元
20日	最终幻想XI	ファイナルファンタジーXI	Square Enix	MMO	7800日元

索尼克滑板 02.23

推荐度 B | NGC | ◆SEGA | ◆5800日元
RAC | ◆对应机种为Xbox、NGC、PS2
CERO 全年龄 全年龄玩家对应

“地上最速VS风之使者”，这就是本作醒目的核心标题。当然，地上最速当然是指索尼克，而风之使者则是指本作的新敌对角色杰特。如果一般的3D《索尼克》仍然无法把你带到速度的顶峰，那么我想本作会让你有着另一份惊喜。众多熟悉的面孔从原来的地上跑动变成了踩上滑板以高速在赛道中飞驰，他们并非只会往前滑走，利用个人的特技和各种赛道上的设备，所有角色都能做出“酷毙”的动作增加得分，让比赛变得更激烈。而对于一款滑板游戏来说，这样的设计难道不是相当吸引人吗？

怪物王国 宝石召唤师 02.23

推荐度 A | PSP | ◆SCEJ | ◆4800日元
RPG | ◆无对应周边
CERO 全年龄 全年龄玩家对应

作为一款PSP上的原创RPG从该游戏的看是很值得期待的，制作人为“《真·女神转生》系列”制作人冈田耕始，游戏含有育成、收集、炼成等要素，游戏中的怪兽可经过结晶化的宝石进行强化，战斗时画面还会分成两部分来表现极具魄力的演出，登场的怪兽有一百种以上。游戏中的剧情部分都请来了知名声优配音，中田让治、堀江由衣、雪野五月等会让你大饱耳福。当然，不得不提的是游戏的音乐制作，集合了光田康典、崎元仁、伊藤贤治、下村阳子等知名游戏音乐人，可谓超级豪华。

战国无双 2 02.24

推荐度 S | PS2 | ◆Koei | ◆6800日元
ACT | ◆无对应周边
CERO 12 12岁以上玩家对应

对于光荣的“《无双》系列”，相信已用不着介绍了。这次的《战国无双2》在系统上作出了相当大的改变，引入了金钱、偷盗等全新的概念。操作上也有较大变化，不同武将间的差异将更加明显。本作反映的时代背景比前作要晚，关原之战成为了标志性战役。针对前作画面过于灰暗的玩家反馈，制作人表示本作将强化游戏画面，并加强演出效果。目前已知有石田三成、宁宁、风魔小太郎等7位新武将参战，而在前作中便已登场的德川家康、浅井长政也将正式成为玩家可以操纵的角色。

©SEGA©Sony Computer Entertainment Inc. ©2006 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved

www.plumbook.cn

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信 "DB" 到 8002200 即可定购！

图铃随意当

精彩图铃 任你下载

编辑短信 "UCG" 发送到 8002601 定制图铃大杂烩，包月 15 元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手~~！同时可以享受 3 天的免费使用时间哦~~

UCG 图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆 http://ucg.shenme.net/ 下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如："UCG15916"）到8002601，轻松获得~~

退定方法：编辑短信 0000 发送到号码 8002 即可。

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆 UCG 图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

手机推介

每逢春节期间，国内的家用机市场总是能找到大量的理由提升硬件的价格，但"小朋友们"也相当不亦乐乎地把刚拿到的压岁钱双手递出。但对于年龄稍大的年轻人来说，要考虑购入的东西并不仅仅是游戏主机那么简单！比如说数码相机、新电脑或者更换一部手机。尤其是在春节过后，不少手机都会降低价格吸引顾客。下面将会介绍一款小编们极力推荐的手机给各位读者，让大家享受另类的携带娱乐。

◀ 巧夺天工的摄像头所拍摄出来的相片效果可媲美某些低价位的数码相机。

▼ 支持扩展就表示可以在你的记忆棒上拷贝任何东西进去，就算是一两部电影甚至数百首歌曲都不是问题。

索尼爱立信 W800c

规格参数

网络频率：	GSM/GPRS；900/1800/1900MHz
可选颜色：	白色
尺寸／体积：	100 × 46 × 20.5mm
重量：	99 克
屏幕参数：	26万色彩色屏幕；176 × 220像素
通话时间：	540 分钟
待机时间：	400 小时
上市时间：	2005 年 07 月
标准配置：	锂电池，充电器，耳机，512M卡，3.5mm 的转接头，转换器，光盘，数据线
售价参考：	3380 元

对于很多读者来说，W800c这个名字并不陌生。去年 7 月发售的 W800c 以索尼 Walkman 认证的欣赏级 MP3 播放音质和最大扩展到 2G记忆棒的内存环境，在发售前就已经轰动了一大帮喜爱时尚的年轻人。牙白色与橙色结合的外壳颜色、200万像素的高素质摄像头、摆脱了过去索爱手机"反应速度过慢"的缺点，这些诱人的改变让人心动不已。可惜在发售当初价格为接近5000元，对于很多学生以及一般职员来说还是一个高不可攀的价格。在春节后，W800c 的价格下调到3380元，绝对推荐给所有想更换手机的玩家。

www.plumbook.cn

山东次世代

CSD GAME

www.nextgeneration.com.cn QQ：315103906

批发、零售PC.TV电子竞技设备专卖

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531—88559816 86629587 82393967
86629665 13506410809
QQ：315103906 350009012
营业时间：9：00—20：30（全年无休）
E—mail：gamecsd@163.com
淄博次世代分店：张店区西六路齐赛电脑城F一层F6—4#
电话：13053374068 QQ：3994219
东营次世代分店：刘鹏 13345054
新店开张：济南市赛博数码广场二楼206A精品店
电话：0531—82398069 QQ：113908941
银行汇款：工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥
交行：405 512 710 430 783 07 牛强

商品信息及山东各地加盟连锁店请浏览：
www.nextgeneration.com.cn

青岛黄岛保税区酷玩电玩：李晓东 13884973858 QQ：605314844
德州次世代电玩：张 健 13805344119 QQ：15185390
曲阜次世代电玩：张海洋 13053740449
青州次世代电玩：李建伟 13258088808
临清次世代电玩：孙志超 13210954111
邹县荣升电玩：郝召运 13173184948
招远火龙电玩：王教波 0535—8286381 手机：13864525456

欢迎加盟

北京嘉兴游戏机经营店

招聘启示 网页设计工程师（1）两年以上网站网页设计、制作经验；具有较高的艺术设计能力和美术功底，有一定的策划能力，丰富的设计案例和成功作品，所学作品必须是个人独立完成的作品。（2）熟悉了解PHP、JSP、ASP等网站结构和页面逻辑。（3）熟练使用photoshop、Flash（熟悉FlashAction）、Firework、Coraldraw、Illustrator等图象处理和网页制作软件。能够独立提出设计策略。（4）乐于在挑战性强、节奏快的环境下工作，有良好的人际沟通能力。

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心 热线电话：010—82628869
地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
大宗购物热线：010—82628698

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街竞果厂2号
热线电话：010—64031591 64035610

★邮购汇款地址：北京市100010—22信箱 邮编：100010
收件人：蔡晓初先生 传真：010—64035610
交通银行：405512 4091 9849 609
农业银行：95599 8001 42038 66216
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾 本月有效
PSP 白色主机热卖中！
1.5PSP（翼）豪华版 2030元
1.5PSP 普通版 1750元
索尼记忆棒 1G/2G 390/690元
Sandisk 记忆棒 价格电询
PSP4G 专卖特卖 热卖中
GBM（五款颜色）750元
NDS（多款颜色 全套）980元（限20台）
NDS 烧录卡 热销中！
神游 IDS 980元
PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）
惊爆价 1650元（限30台）
PStwo70000型全系列 1260元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）
小神游SP 620元
Xbox 绿光限定
NGC 各颜色 1050元（限15台）主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

微软 X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）	促销中！
原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源 完美套	2850元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	2380元／邮资50元

GT4 900度方向盘 行货 1480元 日本原装 1590元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 X－BOX 主机＋直读	1480元／邮资50元
微软 X－BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软 X－BOX 光环限定版＋赠送原版游戏	1690元／邮资50元
微软 X－BOX 珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
XBOX360 简装版（主机＋AV线＋有线手柄＋电源线）	2480元／邮资50元
XBOX360 豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦＋无线网络连接器）	2890元／邮资50元

PSII 罗技手柄（4种颜色）360元
XBOX 360

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开光费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件

3XXXX 光头	280－380元
5XXXX 光头	380－580元
7XXXX 光头	90－190元
光头线圈（全新）	120－260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX 光头驱动芯片	50－120元
5XXXX 光头驱动芯片	40－160元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380－550元
PS II 主机精赢图像芯片	150－280元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	550元
PSP主机主板原装全新	580元
PSP原装夏普液晶（全新）	580元
PSP原装三星液晶（全新）	490元
PSP原装背光板（全新）	380元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

GBA卡大全 GBA卡免邮费

GBA新卡推荐 价格请电询

太空战士4（64M）、口袋妖怪（黄）2、敢劫队（256M）、金刚（64M）、机器人大战J（128M）、火枪英雄2（64M）、网前网球（128M）、FIFA2006（64M）、机器人大战J（128M）、火枪英雄2（64M）、马鸣网球（128M）、FIFA2006（64M）、我们的太阳（128M）、死神（256M）、洛克人Z4（128M）、海贼王4（128M）、三国无双（128M）

三国吕布传（中文64M）、三国孔明传（中文64M）、洛克人X（64M）、幻想迷宫3（128M）（中）、机战OG2（128M）、通信王3（128M）、空转者同3（中文）、大战略I+II（128M）、狗家之地（128M）、極限战役（64M）、修宝石（中128M）、王国之心（256M）（中）、龙珠大冒险（128M）、骨骼达小人屋（128M）、P18战机（32M）、赛霸地带（64M）、我们的太阳2（256M）、网球王子（金银）（256M）

玉杏物语2（128M）、高达秀越之路（69M）、太空战士1、2（中文128M）、黄金色克大冒险3（中文128M）、当前对大圣船（中文128M）、秦空斗剑（中文128M）、铁翼银狼（中文64M）、我的太阳（中文128M）、星之卡比（中文64M）、恒长四翼（中文64M）、牧场物语（女孩版128M）中文、SD高达G世纪（中文128M）、机战A·R·O·D（中文64M）、太阳I（中文69M）、皇家骑士团（中文64M）、火焰纹章（中文69M）、烈火之剑（中文）（128M）、光明之魂（中文64M）

恶魔城晓月（中文64M）、恶魔城白夜（中文64M）、恶魔城月轮（中文64M）、三国志（中文64M）、太空战士（中文）（128M）、口袋红、蓝宝石（中文64M）、新约圣剑传说（中文128M）

NDS 烧录卡系列

NDS 1代烧录卡	240元
NDS 2代烧录卡	290元
NDS 3代烧录卡	470元
NDS 4代烧录卡	510元
NDS烧录卡G6（2GB）	980元

随机立等可取！
［免费烧录PSP和NDS游戏］

PSP原版游戏

机器人战争	320	信长野望	350
DJMAX	380	实况足球	380
中原霸者	330	横行霸道（美版）	380
大战略	340	龙战士3	350
铁魂	330	天地之门	350
金刚	360	天诛	360
波斯王子	380	战国封神传	350
怪物猎人	350	大蛇无双	350
战国无双	330	机动战士高达	360
潜龙谍影2	335	湾岸赛车3（美版）	390
海豹突击队	330	武装机甲（美版）	360
星球大战2	390	暗黑浮游城	330
指环王	390	街头篮球V3（美）	340
中文翻译软件	389	街头篮球（美）	390
牧场物语	330	比尔鸟	330
侠盗GTA	380	水银（美）	350
火爆狂飙	390	首都高速赛车	345
恐魔先生	340	小丑赛车（美）	330
实况足球9	350	死神	360
VR网球	380	东尼滑板（美）	380
V8国际大赛车	340	三国志V（中文）	385
小死神	330	新天魔界	350
死神2	340	雷霆快打（美）	370
		世界足球（美）	360

攻略大全

以上攻略书均为全新已正版不少于100页，邮费1本4元，2本8元，3本以上10元。购买热线：010—64035610

创霸15周年纪念格斗手柄（共4款）240元

20万文字大餐/游戏文化游人体验
120分钟听觉盛宴/电玩音乐流行经典
超值精美赠品/锦上添花实惠更多

GAMER Culture · Entertainment · Game
游戏人
第十六辑

开本扩大
价格不变

3月初
全面上架

levelup.cn 详情请关注www.levelup.cn

■[卷首特稿]大媒体时代 / ■[传世之书]后黑岛时代的欧美RPG / ■[斑斓之书]在爱因斯坦的时空中旅行——相对论发表百年纪念 / ■[卷尾特辑]倩影梦舞 英雄迟暮——致《古墓丽影》十周年 / ■[动漫秀]黑与白的交叉线——《BLEACH》的立体解构 / ■[特别企划]游戏环境提升委员会特别推荐 / ■[邪道攻略]道心种魔——《鬼武者3》鬼难一闪五称号攻略 / ■[同人剧院]《如龙》剧情小说